IX kadencja

SEJM RZECZYPOSPOLITEJ POLSKIEJ

KANCELARIA SEJMU
Biuro Komisji Sejmowych

PEŁNY ZAPIS PRZEBIEGU POSIEDZENIA

■ **Komisji Kultury Fizycznej, Sportu i Turystyki**
(nr 120)
z dnia 26 maja 2022 r.

Pełny zapis przebiegu posiedzenia

Komisji Kultury Fizycznej, Sportu i Turystyki (nr 120)

26 maja 2022 r.

Komisja Kultury Fizycznej, Sportu i Turystyki, obradująca pod przewodnictwem posła **Jakuba Rutnickiego (KO)**, przewodniczącego Komisji, rozpatrzyła:

– informację na temat perspektyw rozwoju sportu elektronicznego (e-sportu) w Polsce.

W posiedzeniu udział wzięli: **Anna Krupka** sekretarz stanu w Ministerstwie Sportu i Turystyki wraz ze współpracownikami, **Stanisław Grabiec** członek zarządu Totalizatora Sportowego, **Adrian Kostrzębski** prezes Polskiego Związku Sportów Elektronicznych wraz ze współpracownikami, **Urszula Klimczak** trener personalny w Counter Logic Gaming oraz MindFlex Coaching, **Paweł Kowalczyk** prezes zarządu Polskiej Ligi Esportowej, **Mateusz Matysiak** prezes zarządu Good Game Sp. z o.o., **Łukasz Trybuś** prezes Stowarzyszenia Sportów Elektronicznych wraz ze współpracownikami.

W posiedzeniu udział wzięli pracownicy Kancelarii Sejmu: **Krzysztof Majer**, **Mariusz Pawełczyk** – z sekretariatu Komisji w Biurze Komisji Sejmowych.

Przewodniczący poseł Jakub Rutnicki (KO):

Dzień dobry państwu. Otwieram posiedzenie Komisji Kultury Fizycznej, Sportu i Turystyki.

Witam państwa posłów i panią poseł. Stwierdzam kworum na podstawie listy obecności. Witam wszystkich zaproszonych gości. Witam serdecznie panią minister Annę Krupkę wraz z panami dyrektorami departamentów. Witam pana Adriana Kostrzębskiego, rzecznika prasowego SLL Polska, prezesa Polskiego Związku Sportów Elektronicznych, witam panią Urszulę Klimczak, założycielkę MindFlex Coaching, witam prezesa zarządu Polskiej Ligi Esportowej Pawła Kowalczyka. Miał jeszcze z nami być pan Mateusz Matysiak, prezes zarządu spółki Good Game. Wiem, że stoi w korku i za chwileczkę będzie, na pewno do nas dołączy.

Szanowni państwo, porządek dzienny posiedzenia przewiduje rozpatrzenie informacji na temat perspektyw rozwoju sportu elektronicznego w Polsce. W tym zakresie Komisja rozpatrzy informację resortu sportu oraz przedstawicieli branży sportu elektronicznego.

Szanowni państwo, przystępujemy do realizacji porządku dziennego. Proponuję następujący sposób procedowania: na początek poprosimy panią minister i przedstawicieli ministerstwa o zabranie głosu, a potem o wystąpienia przedstawicieli branży. Później będzie dyskusja i pytania posłów. Jeśli przedstawiciele branży będą zabierali głos, bardzo proszę o przedstawienie się. Wiem, że będą też przygotowane prezentacje, z czego się bardzo cieszymy. Szanowni państwo, przechodzimy do procedowania dzisiejszego posiedzenia Komisji.

Proszę przedstawiciela Ministerstwa Sportu i Turystyki, panią minister o zabranie głosu.

Sekretarz stanu w Ministerstwie Sportu i Turystyki Anna Krupka:

Szanowny panie przewodniczący, Wysoka Komisjo, zaproszeni goście, otrzymali państwo obszerny materiał dotyczący perspektyw rozwoju e-sportu w Polsce, którego nie będę teraz w całości przytaczała. Zwrócę jedynie uwagę na dwie najważniejsze rzeczy. Przede wszystkim wydaje się, że rozwój e-sportu i sportów wirtualnych jest nieunikniony. Przemawiają za tym fakty o niebagatelnej wadze, takie jak, patrząc od strony sportowej, działania podjęte przez Międzynarodowy Komitet Olimpijski czy też mierzalny wpływ zjawiska na gospodarki krajów całego świata. Nie bez znaczenia pozostaje również wpływ na pogłębianie procesów cyfryzacyjnych, rywalizacyjnych i solidarnościowych społeczeństwa, co pokazał okres trwania pandemii COVID-19. Oczywiście nie należy zapominać

o szeregu zagrożeń wynikających ze sportu, jednakże w trosce o nasze najmłodsze i przyszłe pokolenia należy dążyć do tego, aby wyeliminowano z niego gry promujące jakąkolwiek przemoc i wszelką dyskryminację oraz negatywne zjawiska występujące analogicznie do klasycznego sportu takie jak doping, rasizm, przemoc, naciski komercyjne i inne.

Ministerstwo Sportu i Turystyki uważnie przygląda się omawianemu zjawisku, podejmując konkretne działania. W szczególności na uwagę zasługuje wyodrębnienie w strukturach ministerstwa specjalistycznej komórki Departamentu Nowych Technologii w Sporcie i Informatyki. W zakres działania departamentu wchodzi m.in. koordynowanie działań w zakresie e-sportu i sportu wirtualnego. Można zatem z pełnym przekonaniem stwierdzić, że ten obszar jest w kręgu priorytetów ministra sportu i turystyki. Wydzielony departament zapewni bardziej efektywną obsługę ministra w tym zakresie, ale być może przyczyni się również do bardziej owocnej współpracy ze środowiskiem e-sportowym.

Aby mieć pełny obraz aktualnej sytuacji, analiza e-sportu w Polsce znalazła się w planie badań zlecanych przez MSiT w 2022 roku. Celem badania jest ocena skali zjawiska e-sportu w Polsce, w tym identyfikacja interesariuszy badanego obszaru. Analizą mają zostać objęte m.in. szkoły z oddziałami e-sportowymi, uczelnie wyższe wchodzące w rynek e-sportu, kluby sportowe z sekcjami e-sportowymi, związki sportowe zaangażowane w e-sport oraz sporty jako środowiska, w których e-sport i sporty wirtualne są elementem treningu. Przedmiotem badania będą również rozgrywki i targi e-sportowe w Polsce, a także negatywna strona zjawiska, czyli uzależnienia od grania, hazard oraz nadużycia i oszustwa w e-sporcie. Wyniki badania dostarczą cennej wiedzy na temat aktualnego zakresu zjawiska w Polsce oraz będą mogły stanowić podstawę i stan wyjściowy do podjęcia ewentualnych decyzji dotyczących stworzenia regulacji i działań legislacyjnych w obszarze e-sportu.

Aktualnie w MSiT trwają również prace nad dokumentem strategicznym w obszarze sportu, którego częścią z całą pewnością będą również zagadnienia związane ze sportem. Odpowiedzi, które uzyskane zostaną poprzez wyżej wymienione zlecone badanie zjawiska, wpłyną na ostateczny zakres i kształt zapisów w tej strategii na kolejne lata. Ministerstwo Sportu i Turystyki pomimo własnych, powyżej opisanych działań, pozostaje otwarte na merytoryczną dyskusję z przedstawicielami środowiska e-sportowego licząc na konstruktywną wymianę doświadczeń i pomysłów. Dziękuję bardzo.

Przewodniczący poseł Jakub Rutnicki (KO):

Dziękuję bardzo.

Czy ewentualnie przedstawiciele Departamentu Nowych Technologii w Sporcie i Informatyki będą chcieli zabrać głos? Teraz, zanim przejdziemy do dyskusji, za chwileczkę oddam głos przedstawicielom branży. Komisja zajmuje się tym tematem i słyszeliśmy – myślę, że bardzo mocno to wszystkich parlamentarzystów zainteresowało – wystąpienie pana premiera Mateusza Morawieckiego, który mówił o tym, że e-sport ma zostać wykorzystany do aktywizacji. Oczywiście chodzi o czysto fizyczną aktywizację dzieci, które często wiele godzin spędzają przy komputerze. Myślę, że na późniejszym etapie takie pytania do pani minister padną, bo było to pewne poważne zobowiązanie, które padło z ust pana premiera. Chcielibyśmy usłyszeć, jaki jest realny plan, jeśli chodzi o organizację i realizację tego przedsięwzięcia. Na pewno będziemy o tym rozmawiali.

Głos ma pan przewodniczący Tomaszewski, a później oddałbym głos przedstawicielom branży.

Poseł Tadeusz Tomaszewski (Lewica):

Panie przewodniczący, pani minister, Wysoka Komisjo, chciałem zadać pani minister pytanie, bo może czegoś nie zauważyłem. W dniu 15 października 2021 roku prezes Rady Ministrów swoim zarządzeniem powołał pełnomocnika do spraw nowych technologii w sporcie. Później powierzył to stanowisko panu ministrowi Mejzie. Jaki jest aktualny stan, co z tą funkcją, kto ją pełni i czy to była potrzeba chwili, czy to jest działanie systematyczne? Dziękuję.

Przewodniczący poseł Jakub Rutnicki (KO):

Proszę ewentualnie przedstawicieli ministerstwa o odpowiedź. Pamiętamy nasze spotkanie z ministrem Bortniczukiem i był na nim też pan minister Mejza, który za tę część w resorcie miał być odpowiedzialny. Jak wiemy, za długo to nie potrwało. Ewentualnie proszę o krótką odpowiedź na to pytanie i przejdziemy do wypowiedzi naszych szanownych gości.

Sekretarz stanu w MSiT Anna Krupka:

Szanowny panie przewodniczący, Wysoka Komisjo, obecnie nie ma pełnomocnika rządu do spraw nowych technologii w sporcie, funkcji, którą wcześniej pełnił pan minister Mejza. Departament, o którym wspominałam, który reprezentuje pan dyrektor, cały czas intensywnie pracuje. To Departament Nowych Technologii w Sporcie i Informatyki, na którego czele stoi pan dyrektor. Dziękuję.

Przewodniczący poseł Jakub Rutnicki (KO):

Bardzo proszę, panie przewodniczący.

Poseł Tadeusz Tomaszewski (Lewica):

Wobec powyższego mam formalny wniosek. Chciałbym prosić, aby prezydium lub Komisja wystosowały pismo do prezesa Rady Ministrów o to, aby zechciał powierzyć tę funkcję. Powołał taką funkcję, a w tym komunikacje jest mowa o tym, że to miała być funkcja powierzona sekretarzowi lub podsekretarzowi stanu w ministerstwie obsługującym ministra właściwego do spraw sportu. Wówczas tak ładnie to było ujęte, wiadomo z jakich powodów – z powodów nazwy ministerstwa. Później powstało Ministerstwo Sportu i Turystyki i nadal istnieje, ma podsekretarzy i sekretarzy stanu. W związku z powyższym myślę, że to nie była sprawa zawieszona na ministrze Mejzie, ale na systemowym, strukturowym rozwiązaniu i decyzji pana prezesa. Skoro są ministrowie i wiceministrowie, nic nie stoi na przeszkodzie, aby jednemu z nich po prostu powierzyć tę funkcję pełnomocnika, aby również w kontaktach zewnętrznych w tej sprawie polskie państwo było w sposób właściwy reprezentowane, tak jak zapowiadał to wcześniej pan premier. Dziękuję.

Przewodniczący poseł Jakub Rutnicki (KO):

Dziękuję. Po posiedzeniu Komisji mamy też posiedzenie prezydium, tak że na pewno takie pismo w imieniu prezydium przygotujemy.

Teraz chciałbym przejść do wypowiedzi przedstawicieli branży. Jest tu kilka osób, ale może zaczniemy od prezesa Polskiego Związku Sportów Elektronicznych. Panie Adrianie, bardzo proszę o zabranie głosu. Wiadomo, że wiele osób interesuje się kwestiami e-sportu. Nasze dzisiejsze spotkanie będzie miało, szczególnie z państwa strony, walor edukacyjny. Myślę, że jest też wiele stereotypów, także krzywdzących, jeśli chodzi o kwestie e-sportu. Oczywiście jest pytanie – myślę, że to będzie powtarzało się w naszych wystąpieniach – o tę strategię. Czy oprócz słów, które mogliśmy usłyszeć, o zaangażowaniu e-sportu w promowanie zdrowej aktywności, także sportowej, rzeczywiście podjęto już pewne realne działania, także ze strony rządu? Panie prezesie, oddaję głos.

Prezes Polskiego Związku Sportów Elektronicznych Adrian Kostrzębski:

Szanowna Komisjo, bardzo dziękuję za zaproszenie. Już w zeszłym roku, gdy relacjonowałem stan polskiego e-sportu, zwracałem bardzo mocno uwagę na to, jak duży nacisk całe nasze środowisko kładzie na radzenie sobie ze wszystkimi zagrożeniami, o których pani minister wspomniała. Jesteśmy ich świadomi, ale nie taki diabeł straszny, jak go malują. Wiemy, że gry komputerowe potrafią rozwijać młodych ludzi. Wiemy, że mają pozytywny wpływ na ich rozwój, naukę języka obcego, umiejętność pracy w grupie, szereg innych czynników, które niewątpliwie przydają się w dorosłym życiu.

Dodatkowo e-sport jest coraz większą gałęzią biznesową. Daje możliwość pracy coraz większej liczbie osób, nie tylko w roli gracza komputerowego, ale również w obrębie realizacji projektów e-sportowych. Dla przykładu, w 2019 roku, gdy odbyła się impreza Intel Extreme Masters w Katowicach, na którą przyjechało ponad 700 graczy z całego świata, na rzecz organizacji tego turnieju, aby ci zawodnicy mogli ze sobą rywalizować, pracowało ponad 1200 osób. Są to różne branże i zagadnienia. Oczywiście są pośród nich

działania najbardziej podstawowe, techniczne, ale również marketingowe, PR-owe, produkcji telewizyjnej, wideo, graficznej. Obecnie cierpimy – mówię o tym z pełnym przekonaniem – na brak odpowiednio wyszkolonej kadry. Gdybyśmy mogli, zatrudnilibyśmy jeszcze więcej osób, ale brakuje takich z odpowiednimi umiejętnościami.

Obecnie w firmie ESL Polska, która jest polskim oddziałem największej firmy e-sportowej na świecie, pracuje ponad 170 osób. Są one w większości zatrudnione w Katowicach, gdzie istnieje olbrzymie produkcyjne centrum e-sportowe, dzięki któremu firma jest w stanie realizować programy e-sportowe dostępne dla mieszkańców innych kontynentów. To, że firma znajduje się w Polsce, nie znaczy, że pracujemy wyłącznie nad produktami realizowanymi dla polskiego widza i klienta. Coraz więcej jest to turniejów zagranicznych, gdzie przyjeżdżają do nas zawodnicy, komentatorzy, korzystają z wybudowanej na miejscu strefy produkcyjnej. Ten turniej jest dostępny na innych kontynentach. To długa droga i przed nami długi proces.

Apelowałbym o rozsądne podejście do działań e-sportowych, bo to środowisko, które ukształtowało się na przestrzeni lat. Wiele osób uważa, że e-sport w Polsce pojawił się około 2013–2014 roku. Ma on jednak swój początek znacznie wcześniej i rósł organicznie wraz z rozwojem pasji wielu osób, które z czasem przekuły to na działanie biznesowe. Jest wiele rzeczy, które wspólnie moglibyśmy wypracować, które pomogłyby całemu środowisku e-sportowemu. Mając na uwadze, że w Polsce jest organizowanych bardzo wiele projektów międzynarodowych chciałbym zaproponować ułatwienie podróży do Polski profesjonalnym zawodnikom e-sportowym. W czasie pandemii wielokrotnie mieliśmy ten problem, że byliśmy w stanie technicznie zorganizować turniej w jednym ze studiów, ale gracze ze względu na obowiązujące przepisy byli traktowani jak normalni obywatele, a nie jak profesjonalni sportowcy.

Rekomendowałbym również zainteresowanie się tematami edukacyjnymi. Dotarcie do grup rodziców, nauczycieli, z przekazem, że e-sport nie jest zły i jest w stanie rozwijać młodzież, a dodatkowo jest w stanie być pomostem pomiędzy rodzicami, a ich dziećmi, jest potrzebne. Coraz częściej widzimy, że młodzi ludzie są w zupełnie innej świadomości, mają zupełnie inny sposób spędzania wolnego czasu, co rodzice nie do końca rozumieją. W momencie, gdy wykreujemy tę wiedzę, stworzymy przestrzeń do zrozumienia pasji swoich dzieci, jesteśmy naprawdę w stanie im pomóc.

Wniosków, które jesteśmy w stanie zaproponować, jest wiele, chociażby wsparcie organizatorów e-sportu w Polsce. Mamy wiele dobrej jakości federacji, które organizują rozrywkę dla młodych ludzi. Jest tu olbrzymia przestrzeń do współpracy. Dziękuję.

Przewodniczący poseł Jakub Rutnicki (KO):

Dziękuję bardzo panu prezesowi.

Czy pani Urszula Klimczak też chciałaby zabrać głos na tym etapie? Bardzo prosimy.

Trener personalny w Counter Logic Gaming oraz MindFlex Coaching Urszula Klimczak:

Szanowna Komisjo, bardzo dziękuję za zaproszenie. Z mojej strony myślę, że takie tematy, z racji tego, że pracuję bardzo blisko z samymi zawodnikami i sportowcami, otaczam ich głównie opieką psychologiczną, chciałabym poruszyć aspekty, które troszeczkę w naszym kraju kuleją. Jest to m.in. aspekt edukacyjny. Powstaje w szkołach wiele klas o profilu e-sportowym. W tych klasach brak jest tak naprawdę wyspecjalizowanej kadry. Nie są to klasy stricte e-sportowe, ale klasy gamingowe. To bardzo duża różnica. Kształtowanie sportowca i gracza to dwa różne światy. E-sportowcom jest bardzo blisko do sportowców. Są to osoby, które mają ograniczony czas pracy i życie także poza samym e-sportem. W przypadku gracza należy rozróżnić, że wielu młodych ludzi bardzo mocno ukierunkowuje się na klasy profilowane w szkołach podstawowych, które dotykają tematyki e-sportu, ale w tych szkołach nie ma specjalistów, którzy pokazaliby młodzieży, że e-sport to nie tylko bycie zawodnikiem, ale również project menagerem, marketingowcem, prawnikiem, dietetykiem, psychologiem itd. Brak jest zrozumienia u młodych ludzi kierunków, które mogą obrać.

Dodatkowo w tych tematach warto dotknąć tego, co jest przedmiotem zainteresowania. Nie tylko mężczyźni i chłopcy interesują się sportem. Jest wiele kobiet, młodych, które bardzo chciałyby się rozwijać, tak jak dziewczyny, które grają w siatkówkę czy

tenisa. Tak samo w e-sporcie jest to bardzo mocno widoczne. Ten moment rozpoznania dyskryminacji, jeśli chodzi o możliwości, też jest mocno widoczny. To coś, czym moglibyśmy się zająć.

Miałam przyjemność prowadzić warsztaty w jednej ze szkół o profilu e-sportowym, aby edukować dzieciaki na temat tego, co to jest e-sport, co znaczy być zawodnikiem, rozwijać swoje umiejętności, trenować, a nie grać. Na tych zajęciach miałam 2 grupy po 15 chłopców. Po tych zajęciach, gdy już skończyłam wszystko, podeszła do mnie grupa 6 dziewczyn, które bały się przyjść na warsztaty z racji tego, że są troszeczkę piętnowane w szkole z racji ich umiejętności. Brak trochę równości w edukacji. Dodatkowo myślę, że ten aspekt, o którym wspomniał kolega Adrian, czyli rodzic – uczeń/e-sportowiec jest bardzo ważny. Po tych warsztatach zostałam na dodatkowe 2 godziny. Liczyłam na jakieś pytania od rodziców, jak ukierunkować takiego e-sportowca, jak mu pomagać się rozwijać, ewentualnie wysłuchać pomysłów. Na 30 uczniów przyszło 3 rodziców. To też pokazuje, w którą stronę to zmierza. Brak jest tego połączenia pomiędzy generacjami. Czasem klasy sportowe są trochę traktowane jako coś, że dziecko będzie dłużej w szkole, pogra sobie trochę, a ja mam święty spokój, ale to nie jest e-sport, ale gaming. Myślę, że jeśli chcemy sprofilować się mocno i sprofesjonalizować swoje środowisko, warto położyć nacisk na prawidłowy rozwój młodzieży w tym kierunku. Dziękuję.

Przewodniczący poseł Jakub Rutnicki (KO):

Dziękuję. Pewnie będzie do pani też parę pytań w tym zakresie. Nie wiedziałem np. że są specjalistyczne klasy z tym profilem. To rzeczywiście jest bardzo ciekawe. Myślę, że MEiN w pewnym zakresie będzie tu kompetentne. Zapytam tylko, ile klas z takimi specjalizacjami mamy. Czy jest to generalnie w skali kraju?

Trener personalny w Counter Logic Gaming oraz MindFlex Coaching Urszula Klimczak:

Jest kilka klas w całym kraju. Różne szkoły różnie się kierunkują, ale coraz więcej miast szuka tych rozwiązań. Rozmawiałam z koleżanką ze Szczecina – ja byłam w szkole w Ostrołęce – TEB Edukacja też się tym zajmuje. Coraz więcej szkół szuka tego profilu e-sportowego, a także uczelnie wyższe. Wykładam też na uczelni wyższej, gdzie jest profil e-sportowy. Tam stricte padają tematy e-sportowe. To nie jest tylko szkoła podstawowa i liceum, to są także uczelnie, które szukają możliwości rozwoju.

Przewodniczący poseł Jakub Rutnicki (KO):

Dobrze. Rzeczywiście pytania same się nasuwają.

Chciałbym, abyśmy na razie pozwolili naszym gościom się przedstawić i zaprezentować temat. W trakcie posiedzenia doszli do nas jeszcze dwaj panowie – pan Łukasz Trybuś i Łukasz Klimczyk ze Stowarzyszenia Sportów Elektronicznych z siedzibą w Katowicach. Serdecznie państwa witamy.

Teraz poproszę o zabranie głosu pana prezesa Polskiej Ligi Esportowej o zabranie głosu, a potem kolejnych panów. Panie Pawle, bardzo proszę.

Prezes zarządu Polskiej Ligi Esportowej Paweł Kowalczyk:

Szanowny panie przewodniczący, Wysoka Komisjo, bardzo dziękuję za możliwość zaprezentowania państwu w dniu dzisiejszym większej ilości informacji na temat e-sportu i branży, którą reprezentujemy. Dziś przedstawię prezentację i zachęcam do zajrzenia do niej. Postaram się na początku też wyjaśnić zagadnienia, które moi przedmówcy poruszyli, abyśmy mieli jasność, czym jest e-sport, a czym gaming. W dalszej części zaprezentujemy też trochę badań na temat demografii i naszych dotychczasowych działań, które mogą państwu pomóc w szerszym rozumieniu tego tematu. Nie ma ze mną kolegi Mateusza, ale mam nadzieję, że dołączy do nas w trakcie obrad i będą mieli państwo okazję się z nim poznać. Jestem prezesem zarządu Polskiej Ligi Esportowej. To podmiot, który jest organizatorem profesjonalnych rozgrywek w Polsce w różnych tytułach gier, ale także amatorskich. Opowiem o tym trochę więcej później.

Na początku chciałbym wyjaśnić, czym ten e-sport faktycznie jest. Sport elektroniczny, e-sport jest formą rywalizacji, w której przedmiotem działań zawodników są gry komputerowe. Podobieństw do sportu tradycyjnego jest tu mnóstwo. Na dobrą sprawę jedynym bardzo różniącym e-sport i sport, jeśli chodzi o rywalizację, elementem jest

posiadanie miejsca rywalizacji. E-sportowcy nie biegają na boisku, nie pływają na basenie, natomiast używają gier komputerowych do tego, aby rywalizować, aby ktoś wygrał, przegrał, aby trenować i być najlepszym, aby zostać mistrzem kraju i móc reprezentować nasz kraj na arenie międzynarodowej, aby reprezentować zasady fair play i równości. Wszystkie te czynniki wpływają i definiują przede wszystkim też sport tradycyjny.

Zacznę od tego, czym faktycznie jest e-sport i gaming. Mają tu państwo zobrazowane takie porównanie do sportu tradycyjnego. Sport jako kategoria i dziedzina życia jest bardzo rozległy. Sportowcami są zarówno dzieci biegające na WF, jak i osoby, które rekreacyjnie jeżdżą w weekend rowerem. Są też piłkarze, którzy zarabiają miliony złotych na boiskach międzynarodowych, także w Polsce. Sport profesjonalny to jest wyodrębniona dziedzina, która jasno określa, że ktoś jest profesjonalistą i przede wszystkim czerpie korzyści finansowe i poświęca życie temu, aby móc rywalizować. Innymi słowy po prostu na tym zarabia i możemy go zdefiniować jako profesjonalistę. W przypadku branży gamingowych, czyli gier komputerowych jest także tak wielki obszar jak sport i nazywa się gaming. W Polsce gaming definiujemy jako jakąkolwiek aktywność związaną z grami komputerowymi, tymi na komputerze, na konsoli, ale także tymi, które są np. w ramach telefonów komórkowych. Ta branża i w ogóle osoby, które w Polsce mają styczność z gamingiem, to wedle badań 15–16 mln osób, z czego połowę stanowią kobiety. Rekreacyjne uprawianie gier jest także domeną kobiet, a nie tylko mężczyzn. Ten zbiór jest naprawdę duży, jeśli weźmiemy pod uwagę, że 16 mln Polaków co najmniej raz w miesiącu skorzysta z gier komputerowych. Mogą wtedy państwo zrozumieć tę skalę.

Jest jeszcze taki obszar, który nazywa się e-sport. W tym przypadku branżę definiujemy jako profesjonalistów. To osoby, które poświęcają swoje życie temu, aby rywalizować w ramach profesjonalnych rozgrywek, aby być profesjonalistami i móc reprezentować dany kraj, organizację w Polsce na takiej arenie.

Elementów łączących sport profesjonalny i e-sport jest bardzo wiele. E-sportowcy, aby reprezentować dobry poziom i móc rywalizować z innymi, muszą bardzo ciężko trenować, mieć możliwość rywalizacji. W tej rywalizacji ktoś wygrywa, a ktoś przegrywa. Aby wygrać muszą trenować nie tylko pod kątem samych zdolności w grze komputerowej, ale także pod kątem działań psychologicznych i mentalnych. To dokładnie te same elementy, które mamy w sporcie tradycyjnym, w strategii. Wyobraźcie sobie państwo, że najlepsze zespoły w Polsce mają swoich trenerów, którzy po prostu trenują taktykę. To jest tak samo ważne jak umiejętności w ramach gier komputerowych. Jest to też przede wszystkim dążenie do perfekcji. W momencie, gdy chcemy zostać mistrzem kraju czy móc reprezentować Polskę, a mamy wielu e-sportowców, którzy są Polakami i zostali mistrzami świata, trzeba dużo trenować. Nie można przypadkiem zostać mistrzem świata. Trzeba naprawdę mieć za sobą szereg treningów i mieć umiejętności, które na to pozwalają.

Jeszcze jedna różnica pomiędzy e-sportem i gamingiem. W gamingu, czyli szeroko pojętych grach komputerowych, bohaterowie z reguły są wirtualni, raczej więcej się gra, niż ogląda. Często jest to zabijanie czasu i zabawa i to bardzo szerokie pojęcie, jak wspomniałem. W przypadku e-sportu ci bohaterowie są realni. To są zawodnicy, osoby fizyczne, które możemy spotkać, które są dla wielu bohaterami nie mniejszymi niż najsłynniejsi polscy sportowcy. E-sport polega przede wszystkim na kibicowaniu i oglądaniu, wspieraniu drużyn czy samych zawodników i możliwości kibicowania im. Polega przede wszystkim na rywalizacji profesjonalnej i jest pojęciem zdecydowanie węższym. E-sportowców i kategorii e-sportu jest zdecydowanie mniej niż w gamingu.

Gdybym miał porównać to na trójkącie e-sportu i gamingu, najwięcej jest tego grania. To jest szeroki zbiór. Oglądanie łączy zarówno gaming, jak i e-sport. Streaming, czyli możliwość pokazywania w Internecie w formie wideo rywalizacji także dotyka tych dwóch obszarów, ale część profesjonalnej czy amatorskiej rywalizacji głównie jest skupiona wokół pojęcia e-sportu.

Podam trochę danych statystycznych. Przywołam państwu dane globalne, aby zobrazować skalę, z jaką mamy do czynienia nie tylko w Polsce. Fani e-sportu jak w sporcie tradycyjnym dzielą się na widzów okazjonalnych, czyli takich, którzy oglądają kadrę. Powszechnie nazywamy ich takimi „kibicami Januszami". Są też entuzjaści e-sportu,

czyli takie osoby, które tym e-sportem interesują się kilka razy w tygodniu. Proszę sobie wyobrazić, że wedle badań przeprowadzonych globalnie w e-sporcie proporcja tych osób, które okazjonalnie stają się widzami, jest dokładnie taka sama jak w przypadku sportu tradycyjnego. Więcej już w tym roku i w latach kolejnych będziemy mieli osób, które nie są tak naprawdę bardzo zaangażowane, aby ten e-sport śledzić, ale takich, które chcą śledzić dzieci, znajomych czy profesjonalnych zawodników reprezentujących Polskę na arenie międzynarodowej. Tych osób będzie zdecydowanie więcej, dokładnie jak w sporcie tradycyjnym. Liczby są naprawdę duże, bo przyjmuje się, że publiczność – tych fanów okazjonalnych i entuzjastów sportu – zbliża się do 600–700 mln ludzi na całym świecie. W Polsce, jak już mówiłem, jeśli chodzi o gaming, to 15–16 mln osób, a jeśli chodzi o e-sport, czyli ściśle profesjonalną dziedzinę zainteresowania, jest to trudne do oszacowania. Możemy przyjąć, że to 1,5–2 mln osób, które w mniejszym lub większym stopniu śledzą rozgrywki profesjonalnej sceny. Tych okazjonalnych kibiców jest coraz więcej, już co najmniej kilka milionów. Wbrew pozorom to nie są ludzie młodzi. Może nie definiujmy młodego człowieka, bo to też ryzykowne, ale nie są to wyłącznie dzieci i niepełnoletni. Ta grupa docelowa, o czym też powiem, to osoby w naprawdę dojrzałym wieku, posiadające swoje rodziny, bo to osoby, które styczność z grami komputerowymi i sportem miały kilkanaście lat temu, kiedy pierwszy raz miały styczność z komputerami.

Wedle badań przeprowadzonych w ostatnich latach 1/3 Polaków deklaruje, że w ogóle kiedyś grała w gry online lub je oglądała. Jeśli chodzi o przedział wiekowy, mogę tylko powiedzieć, że im młodszy przedział, tym popularność i styczność z grami rośnie. Mogę zaryzykować takie stwierdzenie już teraz, bo to badania chyba sprzed 2 lat, że osoby poniżej 18. roku życia traktują gaming, gry komputerowe i e-sport jako rozrywkę nr 1, a nie jest to sport tradycyjny, film czy muzyka. Ta styczność jest naprawdę bardzo duża. Myślę, że większość z państwa posiada też rodziny, dzieci i ma w rodzinie takie osoby i wiecie doskonale, o czym mówię. Z ciekawych statystyk: 1/3 gra i ogląda te rozgrywki ze znajomymi online. Nie jest to rozrywka dla jednej wyobcowanej jednostki, ale też metoda miłego spędzania czasu i socjalizacji z innymi; 37% gra i ogląda w jednym miejscu, czyli widać, że gry i e-sport są przestrzenią, w której ci ludzie się spotykają i miło spędzają czas, tak jak w przypadku chociażby oglądania sportu – prawie połowa Polaków gra i ogląda te rozgrywki samemu.

W ubiegłym roku przeprowadziliśmy w ramach rozgrywek polskiej ligi e-sportowej wraz z firmą Sponsoring Inside badania naszych kibiców i fanów. Mogą państwo zapoznać się z tymi danymi. Jak wspominałem wcześniej, tylko 30% to osoby poniżej 18. roku życia. Zdecydowanie dominującą grupą są ludzie w wieku 18–34 lata. To osoby, które są już dojrzałe, mają z reguły już rodziny i z marketingowego, i społecznego punktu widzenia nie są to bardzo młode osoby. Myślę, że ta proporcja też będzie się zmieniała, bo osoby powyżej 35. czy 45. roku życia nie występowały teraz zbyt licznie, ale z każdym rokiem tych osób w tej grupie będzie przybywało. Zróżnicowanie, jeśli chodzi o wykształcenie, też jest duże. Można powiedzieć, że społeczne i przekrojowe.

Wrócę jeszcze do poprzedniego tematu. W przypadku polskiej ligi e-sportowej 93% stanowili mężczyźni, ale to też jest zależne od tytułów gier, bo ta proporcja też się zmienia. Najbardziej ciekawe i interesujące z perspektywy działań, które jako Polska Liga Esportowa przeprowadzamy, to to, że mamy fanów w całej Polsce. Nie jest tak, że jeden z regionów zdecydowanie dominuje, a w innych mamy do czynienia z jakąś dysproporcją. Są oczywiście obszary, które są liczniej reprezentowane, i takie, które mniej. Wydaje mi się, że wynika to też z pewnego wykluczenia cyfrowego, które w niektórych regionach Polski po prostu następuje i nie jest łatwo tym osobom rywalizować czy śledzić rozgrywki. Działania PLE mają miejsce na terenie całego kraju, nie tylko w dużych ośrodkach miejskich, ale także na obszarach małych miast lub wiejskich.

Z perspektywy porównania do sportu w 2019 roku zostało przez piłkarską Ekstraklasę przeprowadzone badanie, w której porównano średni wiek widzów. Ten pomarańczowy kolor pokazuje e-sport, a niebieski – piłkę nożną. Proporcja jest taka, że młodzi ludzie przede wszystkim to fani e-sportu i jego widzowie, a osoby starsze kibicują głównie piłce nożnej. Możemy postawić tezę, że e-sport faktycznie jest sportem przyszłości przyciągającym zdecydowanie osoby młode, dlatego że składają się na niego analogiczne

cechy, jak już wspomniałem: rywalizacja fair play, kibicowanie, zwycięstwa, porażki. Generalnie wszystkie bodźce, z którymi mamy do czynienia w przypadku e-sportu, są dokładnie analogiczne jak w przypadku sportu tradycyjnego. Z tego, co kojarzę, jak wspomniała dziś pani minister, nie cofniemy tego. To jest po prostu przyszłość, sytuacja, z którą się mierzymy i albo się do niej zaadoptujemy, albo będziemy ją ignorowali, co uważam, że jest działaniem dla nikogo korzystnym.

Mateusz, chcesz zabrać głos?

Przewodniczący poseł Jakub Rutnicki (KO):

Dalej omawiamy prezentację?

Prezes zarządu Good Game Sp. z o.o. Mateusz Matysiak:

Dzień dobry. Przepraszam szanowną Komisję za spóźnienie. Chcielibyśmy pokrótce jeszcze omówić ekosystem e-sportu w Polsce. Nie jest tak, że jest nas tu tylko te parę osób z branży, którą reprezentujemy. De facto jako system e-sport jest bardzo złożony. Mamy na slajdzie pokazane 12 głównych obszarów, w których się obracamy i pracujemy. Głównymi filarami są oczywiście zawodnicy i kibice. Zawodnicy skupiani są w drużyny. Sami kibice skupiani są wokół wydarzeń, które powstają, w których uczestniczą zawodnicy. To 1:1 analogia ze sportu. Ten system jest też rozwijany w bardzo podobny sposób, przy czym warto zaznaczyć, że rozwija się oddolnie. Wszystkie inicjatywy, które są tworzone, pochodzą gdzieś od społeczności i wynikają z bezpośredniej potrzeby społeczności, że chcemy ze sobą rywalizować i mierzyć, przeżywać te same emocje, które przeżywają piłkarze itd. Nie ma co rozwodzić się nad tym wątkiem analogii, bo myślę, że jest dość zrozumiały. W ramach tego ekosystemu – Paweł może doda…

Prezes PLE Paweł Kowalczyk:

Może dopowiem. W ramach Polskiej Ligi Esportowej zdefiniowaliśmy w tym roku cały ekosystem, zaczynając oczywiście od rywalizacji profesjonalnej. Mamy tu produkty, które mają sponsorów, w których rywalizują najlepsi polscy zawodnicy i najlepsze polskie organizacje. To są też produkty, w ramach których chociażby w tym roku jako PLE dofinansowaliśmy zawodników oraz organizacje w kwotach powyżej 1 mln zł. Jako prywatny podmiot, niedofinansowany żadnymi środkami publicznymi dajemy możliwość rozwoju tym zawodnikom po to, aby ten profesjonalny system tworzyć.

Za chwilę jeszcze opowiem o projekcie centralizacji praw sponsoringowych, który mieliśmy okazję w ubiegłym roku uruchomić. Jako organizator rozgrywek oczywiście mamy też rywalizację półprofesjonalną, czyli zawodników, którzy dopiero wkraczają na ścieżkę profesjonalnej rywalizacji, mają możliwość organizowania się w drużyny oraz rywalizowania w naszych turniejach. W tym roku uruchomiliśmy działania, które dotyczą wyłącznie amatorów, osób, które pierwszy raz myślą o tym, żeby zostać profesjonalistami. Co więcej, prowadzimy taki projekt w ramach gry pod nazwą Valorant, jednej z najbardziej rozwijających się w ostatnich latach, w którym amatorzy rywalizują w ramach 21 krajów. Jako polski podmiot prowadzimy tę rywalizację w 21 krajach Europy Środkowo-Wschodniej, co też jest dużym wyróżnieniem przede wszystkim dla nas jako podmiotu z Polski, który taką możliwość otrzymał. Z drugiej strony pokazuje to skalę tych działań, które prowadzimy. Dajemy możliwość pierwszego kroku występowania na e-sportowych orlikach, w ramach których później najlepsi trafiają do profesjonalnej rywalizacji. W tym roku uruchamiamy też działania w ramach samego obszaru Polski pod projektem roboczo nazwanym regionalnym. Będziemy stwarzali regionalnie możliwości rywalizowania zarówno zawodników, jak i podmiotów pomiędzy sobą, aby ten ekosystem był pełny.

Moi przedmówcy dużo mówili o kwestiach szkół, akademii, miast zainteresowanych, bo tam ci ludzie są i tego potrzebują, aby były produkty i możliwość występowania. Obecnie, jak Mateusz wspomniał, rywalizują oni oddolnie, sami ze sobą, a takiej struktury komplementarnej jak w sporcie tradycyjnym jeszcze nie było. My tę strukturę w ramach PLE tworzymy i wokół tych działań będziemy się poruszali, od tych orlików, do tej bardzo profesjonalnej rywalizacji. Ci, którzy wygrywają w tej najbardziej profesjonalnej rywalizacji, mają możliwość reprezentować Polskę na arenie międzynarodowej.

Warto też wspomnieć, że zaletą e-sportu wobec sportu tradycyjnego jest to, co widzieli państwo podczas pandemii – nieważne, jaka jest pogoda za oknem i jaka jest pora roku, tę możliwość rywalizacji w domach mamy. Jest też kwestia wielu ułatwień, ponieważ bariera wejścia dla takiego zawodnika jest zdecydowanie niższa ze względu chociażby na warunki zdrowotne.

Druga kwestia to niepełnosprawność. Mamy przykłady wielu zawodników, którzy są osobami z pewnymi niepełnosprawnościami fizycznymi, natomiast w e-sporcie problemów w takiej rywalizacji nie mają. E-sport naprawdę łamie te stereotypy i bariery. Myślę, że warto pod tym kątem spojrzeć na tę dziedzinę.

W ramach działań ekosystemu, o którym powiedziałem, w ubiegłym roku jako profesjonalny podmiot staraliśmy się przede wszystkim profesjonalizować tę scenę. Wdrożyliśmy projekt centralizacji praw sponsoringowych, w ramach których najlepsze teamy i zawodnicy są zrzeszeni. Jako PLE staramy się pomóc im komercjalizować te działania ze sponsorami tytularnymi i innymi. Staramy się im pomagać tak, aby nie byli zostawieni sami sobie, tylko mieli możliwość wsparcia i rywalizowania na najwyższym poziomie już z tymi zawodnikami i drużynami zagranicznymi, które powoli zaczynają nam uciekać ze względu na to, że dysproporcja pomiędzy finansowaniem w Polsce i za granicą jest przeogromna. E-sport na pewno potrzebuje kapitału i wsparcia. Na tyle, na ile możemy w ramach działań PLE, staramy się go dostarczyć.

Prezes zarządu Good Game Sp. z o.o. Mateusz Matysiak:

Jak mogą państwo zobaczyć, e-sport jest bardzo mocno rozwiniętym i masowym zjawiskiem. Nie ma mowy o podwórkowym marginesie, który gdzieś tam istnieje. Mówimy obecnie o milionach ludzi w Polsce, którzy w tym zjawisku uczestniczą. To coś, czego nie wolno bagatelizować.

Chcielibyśmy też zademonstrować obszary, w których e-sport nie korzysta z benefitów takich samych jak sport. Nie chciałbym wchodzić w kwestie tego, jak to miałoby wyglądać, ale bez czego sobie radzimy, czego nie mamy – to ustawa o sporcie, o klubach sportowych, funkcjonowaniu zawodników w oparciu o kontrakty sportowe, a nie kodeks cywilnoprawny, jak to w tej chwili głównie wygląda. Prawa transmisji z rozgrywek e-sportowych i ustawa o imprezach masowych – jak mamy traktować imprezę, czy to wydarzenie sportowe, kulturowe, czy przepisy, które obejmują rywalizację dzieci i młodzieży, można wykorzystać, organizując imprezę sportową. To pewne aspekty, z którymi po prostu musimy się mierzyć i chciałbym je lekko, delikatnie tu zaznaczyć.

Kwestia edukacji – mamy tu też przedstawicieli Esports Association. Raport, który przedstawiła pani minister, mówi o tym, że zjawisko powstaje i się rozwija. W żaden sposób nie jest kontrolowane. Nie ma źródeł, do których kurator może się odnieść, aby zweryfikować program nauczania, który chcemy przedstawić. Aspektów, kruczków, które musimy omijać i sobie z nimi radzić, jest bardzo wiele. Przy tak dużym zjawisku myślę, że warto też zastanowić się nad tym, jak sobie z tym radzić. Chcielibyśmy rozpocząć pewien proces myślowy. Nie mówię tu o jakimkolwiek procesie legislacyjnym. Chodzi o określenie realnych potrzeb polskiej branży e-sportu, wyznaczenie priorytetów w ramach prac legislacyjnych, gdyby do takich miało dojść i przyjęcie, i realizacja strategii rozwoju polskiego e-sportu na najbliższe lata, co możemy zrobić, aby rzeczywiście zjawisko to dążyło do pełnej profesjonalizacji i rozwoju. Razem z Pawłem przygotowaliśmy takie filary działań – strategię rozwoju dla polskiego e-sportu na najbliższe lata. To nasza oddolna propozycja ze strony branży.

Prezes PLE Paweł Kowalczyk:

Przede wszystkim opiera się ona na 4 filarach, które wynikają z działalności, którą już prowadzimy. Proszę pamiętać, że podmiotów profesjonalnie działających w Polsce w przypadku e-sportu jest już bardzo dużo, ale nie są one scentralizowane w ramach jednego organu jak w przypadku sportu tradycyjnego. Są 4 filary, które naszym zdaniem są bardzo kluczowe i nasi przedmówcy dość dużo o tym mówili.

Pierwszy filar ma charakter edukacyjny. Jako reprezentant PLE mogę powiedzieć, że prowadzimy działania edukacyjne nie tylko oparte o to, aby edukować samych zawodników o tym, co to znaczy być profesjonalistą i jak w tym zakresie się rozwijać, ale także

przede wszystkim osoby, które są rodzicami. Na naszych eventach przeprowadzamy działania, w ramach których zarówno rodzice, jak i dzieci wyniosą coś pozytywnego dla siebie. To bardzo interesujący aspekt. Uważam, że kapitał społeczny do tego, aby takie kampanie przeprowadzić, jest olbrzymi. To jedna z kluczowych potrzeb, która w ostatnich latach została w dużej mierze zauważona. Myślę, że pandemia, z którą mieliśmy do czynienia, otworzyła oczy wielu rodzicom, jeśli chodzi o to zjawisko. Aspekt edukacyjny jest tu wielowątkowy i wielowymiarowy i jest jednym z priorytetów, które my prowadzimy już teraz i takich, w których można połączyć siły.

Drugi aspekt to kwestia infrastrukturalna, czyli wyrównywania szans. Są obszary, w których zawodnicy mają możliwość rywalizowania w większym stopniu. Są takie obszary, gdzie mimo talentu czegoś takiego nie ma. Z perspektywy aren sportowych w Polsce popularność sportu i to community, liczba osób zainteresowanych e-sportu jest bardzo duża. Jesteśmy w stanie ściągać międzynarodowe imprezy, ale potrzebny rozwój aren e-sportowych, tak jak w przypadku sportu tradycyjnego, gdzie lata temu nastąpił przełom infrastrukturalny. To pozwala nam teraz gościć największe imprezy światowe w Polsce.

Trzeci aspekt to kwestia profesjonalizacji, która też jest wielowymiarowa. Nie wystarczy profesjonalizować tylko samych zawodników na topie, ale trzeba zaczynać od samego dołu. W przypadku takich projektów jak centralizacja praw sponsoringowych idealnie by było ujednolicić ten stan zawodników, którzy nie są profesjonalistami, którzy dopiero rozpoczynają karierę. Tak jak w przypadku sportu tradycyjnego mogą liczyć na stypendia i dofinansowanie, tak w przypadku e-sportu to wszystko skupia się wyłącznie na podmiotach prywatnych.

Kwestia organizacji rozgrywek – mamy naprawdę dużo eventów, imprez w porozumieniu z miastami, samorządami, jednostkami prywatnymi, które po prostu się w Polsce dzieją i dziać się będą. To będą imprezy masowe na przestrzeni najbliższych lat.

Myślę, że to tyle z naszej strony. Bardzo dziękujemy. Oddaję państwu głos i ewentualnie odpowiemy na pytania.

Przewodniczący poseł Jakub Rutnicki (KO):

Dziękujemy bardzo za tę dawkę wiedzy. Myślę, że zostanie do państwa skierowanych wiele pytań.

Zanim oddam głos w dyskusji, zapytam, czy Stowarzyszenie Sportów Elektronicznych z siedzibą w Katowicach też chciałoby zabrać głos. Bardzo proszę. Czy ktoś z państwa gości chce zabrać głos? Później jeszcze pan, a potem otworzę dyskusję. Temat jest bardzo interesujący, ale mamy też pewne ograniczenia czasowe i bardzo proszę, abyśmy mogli tę dyscyplinę czasową utrzymać.

Prezes Stowarzyszenia Sportów Elektronicznych Łukasz Trybuś:

Łukasz Trybuś ze Stowarzyszenia Sportów Elektronicznych. Wraz ze mną jest Łukasz Klimczyk – wiceprezes. Ja przewodzę stowarzyszeniu. Przepraszam za spóźnienie. Chyba łatwiej nam wychodzi wchodzenie na serwer gry niż na Komisję, ale popracujemy nad tym.

Wypowiem się *ad vocem*. Słuchałem wypowiedzi kolegów i było kilka ciekawych wątków. Przede wszystkim edukacja – jako stowarzyszenie jesteśmy w 43 szkołach średnich z programem edukacyjnym od 4 lat. Obecnie przechodzimy cały cykl. Obejmuje 240 godzin merytoryki. Nazywamy to interdyscyplinarnością sportów elektronicznych – elementy psychologii, marketingu, nowych mediów, multimediów, zarządzania projektowego i rywalizacji sportowej w e-sporcie. Jak wspomniała koleżanka Ula, faktycznie jest duży problem z prowadzącymi zajęć. Co oczywiste, nie uczymy młodzieży grać w gry na zajęciach. Na to kurator by zgody nie wyraził ani rada rodziców. Tego typu elementy robimy z młodzieżą po szkole – trenujemy w dyscyplinach e-sportowych. W kontekście samych zajęć trenujemy nauczycieli, wydajemy podręczniki. Mamy obecnie siódmy podręcznik na „wydawcę”. Przeszkoliliśmy ponad 200 nauczycieli. Dla przykładu, jeśli mamy zajęcia z digital marketingu, to bierzemy osobę z przedsiębiorczości w szkole. Jeśli mówimy o psychologii, to bierzemy pedagoga szkolnego. Staramy się tak dobierać kompetencje nauczycieli, aby pasowały do naszego programu nauczania.

Koledzy w poprzedniej prezentacji wspomnieli, że kurator o tych zajęciach raczej nie wie. Nadmienię, że wie. Przed ustawą musieliśmy każdorazowo prosić kuratora o wyrażenie zgody na wdrożenie programu zajęć do siatki godzin. To dwie godziny w skali tygodnia, czasami 4, w zależności od szkoły. Kurator wiedział. Obecnie jest to rada rodziców, rada pedagogiczna i rada młodzieżowa, które muszą wyrazić zgodę, aby taka innowacja się pojawiła. Jeśli chodzi o finansowanie, finansuje nas głównie gmina. Nie mamy finansowania prywatnego, chyba że jest to szkoła prywatna, bo też z jedną dużą siecią szkół prywatnych współpracujemy.

Dodatkowo, jeśli chodzi o edukację, jak na pewno państwo wiedzą, istnieją także szkoły wyższe z programem nauczania bazującym na e-sporcie. Sam partycypowałem w tworzeniu takiego programu na 2 uczelniach. Dla kolejnych wspólnie ze znajomymi twarzami wykładaliśmy. Czy można mówić o pozytywnych rezultatach? Ciężko powiedzieć, bo nie do końca wiem, gdzie ta młodzież dalej poszła. Uważam, że merytoryka, którą przekazywaliśmy, nie była związana tylko z rywalizacją, ale także szeroko rozumianą branżą, co w kontekście rozwoju gospodarczego i oczekiwań rynku pracy jest bardzo ważne, bo nasza branża jest po prostu interdyscyplinarna. To nie są tylko kompetencje miękkie, ale też twarde.

Drugi element – przedmówcy bardzo wiele mówili o e-sporcie drużyn prywatnych. Jako stowarzyszenie od 3 lat kontynuujemy projekt pana prezydenta Andrzeja Dudy, czyli Narodową Drużynę Esportu. Jako stowarzyszenie nie mamy finansowania prywatnego, więc od strony marketingowej rozumiem, że mogli państwo o tym nie słyszeć. Obecnie jeden z zawodników jest na mistrzostwach Europy w Baku, 2 dni temu doleciał. To zawodnik Tekkena. Pod koniec tego roku wysyłamy zawodników z dwóch tytułów e-sportowych, m.in. z gry DOTA oraz Counter Strike na Bali. Sami na Bali nie polecimy, ale zawodników wysyłamy. Bilety są dość drogie. Tam będą mistrzostwa świata organizacji, która zrzesza najwięcej krajowych reprezentantów. Jest w niej zrzeszonych 120 państw. To będą zawody na poziomie kadr narodowych. To oczywiście e-sport niszowy w kontekście zasięgu e-sportu prywatnego, natomiast takie inicjatywy już są i my w nich bierzemy udział.

Miało być krótko, więc też nie będę przedłużał. Bardzo dziękujemy za możliwość zabrania głosu.

Przewodniczący poseł Jakub Rutnicki (KO):

Bardzo dziękuję. Myślę, że padnie wiele pytań.

Jeszcze pan prosił o głos i zapisuję już kolegów i koleżanki do pytań.

Członek zarządu Totalizatora Sportowego Stanisław Grabiec:

Dzień dobry. Bardzo dziękuję za zaproszenie. Trochę się tu wprosiłem. Nazywam się Stanisław Grabiec i jestem członkiem zarządu Totalizatora Sportowego.

Totalizator Sportowy przygląda się branży e-sportowej, będąc mecenasem sportu już od dłuższego czasu. Jestem u państwa jako członek zarządu, ale również gracz, rodzic i rodzic dzieci, które grają. To, co zauważyłem z mojej perspektywy, to to, że grając profesjonalnie kilkanaście lat temu, gdy wygrywaliśmy turniej, to dostawaliśmy karty graficzne. Teraz moi dużo młodsi koledzy grają i wygrywają po pół miliona dolarów w największych turniejach i majorach. Ten świat poszedł do przodu. Świat, który już jest, mogę go nazywać uniwersum, nie lubię nazywać go związkiem czy światem, ale uniwersum, bo interesariusze w tym świecie są na wielu płaszczyznach. To jest dziecko, rodzic, komercyjne firmy i nawet bukmacherzy. Dlatego totalizator przygląda się temu rynkowi, będąc mecenasem sportu, będąc postrzeganym jako organizacja, która zawsze wspiera sport bardzo szeroko i stara się w tym uczestniczyć w bardzo mądry i niestawiający granic podmiot.

Dlaczego tu przyszedłem? Specjalnie usiadłem w środowisku e-sportowym, będąc zupełnie z innej strony, aby wbić się do państwa i pokazać moją perspektywę. To rynek, który organicznie przez wiele lat rósł obok nas. COVID przyspieszył digitalizację naszego społeczeństwa. Mapa przekazana przez naszego kolegę z PLE pokazuje już to rozbicie na całym świecie. Słowa pana premiera wzbudziły u mnie ogromny entuzjazm: „Inwestujmy w e-sport, by ruszyć dzieci sprzed komputera”. Przyjąłem to superentuzjastycz-

nie. Wiele ludzi nierozumiejących tematu zostało to przyjęte: „Ale jak to, przecież siedzą przed komputerem". Tak. Ci młodzi ludzie, pełnoletni lub nie, traktują świat wirtualny jako tak samo bliski jak realny. W świecie wirtualnym mają inną hierarchię społeczną, niż kiedy wyjdą grać w piłkę. Grając w Counter Strike, mając duże umiejętności, w wirtualnej hierarchii e-sportowej jest się postawionym wysoko. Gdy wychodzi na dwór, ma nadwagę, też chce grać w piłkę, ale hierarchia jest inna. Musi nauczyć się te dwa światy łączyć, a rodzic musi nauczyć się odpowiednio na dziecko, a nie dlaczego znów klepie na tych klawiszach i że tak być nie może.

Przyszedłem tu też trochę poobserwować i dać rady jako człowiek, który jest nieco bardziej doświadczony, zarówno pod względem uczestnictwa, jak i menedżerowania w świecie sportu. Stoimy przed ogromną szansą stworzenia czegoś wokół świata, który już obok nas jest. Nie jest tak, że mówimy, że coś się rozwinie i rozwija. To już jest. Ten świat istnieje, stoi obok nas. Deklaruję bardziej osobistą pomoc, bo jako organizacja – Totalizator Sportowy – będziemy się bacznie przyglądali i starali się nigdzie tego nie regulować i być obok jako partner. Tak jak mecenasem sportu, mamy nadzieję, że kiedyś będziemy też e-sportu i będzie dobrze z tym kojarzony.

Liczę na zrozumienie szanownej Komisji, że sprawa dzieje się już teraz. To nie jest coś kiedyś, tylko tu i teraz i pierwszym krokiem – zgodzę się ze wszystkimi przedmówcami ze świata e-sportu i szanowną panią minister – absolutnie jest edukacja. Trzeba na nią postawić wszędzie. Nie jest ciężkim zadaniem pokazać analogię e-sportu do sportu. To jest super. Prezentacja gamingu, e-sportu, sportu i sportu profesjonalnego jest bardzo trafna w moim odczuciu. Zadaniem jest przekonać okulistów, że każda minuta spędzona przed monitorem… to nigdy ich nie przekona, że to coś zdrowego, ale trzeba wyedukować graczy, że jeśli spędzili godziny przed komputerem, to powinni popatrzeć w daleki zielony punkt. To zwiększy profilaktykę. To samo z kręgosłupem, akceptacją psychologiczno-psychiczną i całym aspektem, z którym obecny sport się wiąże. Państwo też tworzą uniwersum. Regulując sport profesjonalny, dają państwo wielu uczestnikom tego sportu, łącznie z rodzinami i obywatelami, szansę udziału. Ta analogia jest na całym obszarze życia społecznego. Bardzo dziękuję.

Przewodniczący poseł Jakub Rutnicki (KO):

Dziękuję bardzo.

Otwieram dyskusję. Jako pierwszy zgłosił się pan poseł Szewiński, a później pan poseł Moskal. Będzie grupa, zbierzemy pytania do państwa i potem będą mogli państwo odpowiedzieć. Panie pośle, bardzo proszę.

Poseł Andrzej Szewiński (KO):

Dziękuję. Panie przewodniczący, Wysoka Komisjo, szanowni państwo, tak jak słuchamy państwa wystąpień, z dużą satysfakcją mogliśmy usłyszeć, że dla państwa bardzo ważny jest też walor edukacyjny. Dla Komisji jest ważne, aby społeczeństwo było zdrowsze, aby młodzież po prostu lepiej funkcjonowała w obecnym świecie. Tak jak państwo wspominali, to nauka języka, bo te osoby się komunikują podczas zawodów e-sportowych. Są też walory historyczne. To wszystko jest dobre. Istotne, aby poszedł od państwa w świat mocny przekaz, że e-sport to nie tylko złodziej czasu, jak większość rodziców uważa, ale wiele jest pozytywów. Mam świadomość, że e-sport rozwija się niesamowicie dynamicznie. Jeśli ktoś ma kontakt z nastolatkami, to nie znam nastolatka, który by nie grał. Mówię tu o gamingu.

Bardzo dużo osób też kibicuje. Pamiętam, gdy były organizowane międzynarodowe zawody i były pełne hale, również w Polsce. Wspominali państwo, iż nie są beneficjentami ustawy o sporcie. Traktuję to jak sport profesjonalny, mamy różne federacje bokserskie i ci bokserzy również nie korzystają z tych benefitów.

Chciałbym zadać kilka prostych pytań. Generalnie sporty, które podchodzą pod ustawę o sporcie, to sporty olimpijskie i te, które są akceptowane przez Międzynarodowy Komitet Olimpijski i mają polskie związki sportowe. Moje pytanie jest takie: Czy macie jeden podmiot, który może współpracować np. z ministrem sportu i turystyki, który reprezentuje różnego rodzaju federacje i państwa? Czy jest na świecie jakiś jeden podmiot, który reprezentuje e-sport? Czy są prowadzone rozmowy z MKOl o organizacji zawodów

e-sportowych obok igrzysk olimpijskich? To dla nas dość interesujące. Na zakończenie: Jakie są najwyższe kontrakty, jeśli chodzi o zawodników w Polsce i na świecie? Wysoka Komisja też może się tym zainteresować.

Przewodniczący poseł Jakub Rutnicki (KO):

Momencik, panowie. Najpierw potraktowalibyśmy nasze wystąpienia i pytania zbiorczo. Myślę, że te kontrakty dla najlepszych na świecie są porównywalne prawie do najlepszych lig piłkarskich, pewnie jesteśmy tego blisko. Biorąc pod uwagę to, co panowie pokazali, jeśli chodzi o demografię, zainteresowanie i co będzie za 10–20 lat, to też jest istotne.

Głos ma pan poseł Moskal. Proszę bardzo.

Poseł Kazimierz Moskal (PiS):

Dziękuję bardzo. Panie przewodniczący, pani minister, Wysoka Komisjo, szanowni państwo, jako człowiek troszkę starszy powiem, że przysłuchuję się nie jako aktywny uczestnik e-sportu, ale z zainteresowaniem i zaciekawieniem. To, o czym państwo mówią, zarówno u nas i na świecie, jest czymś, czego nie unikniemy. Musimy w to wejść, ale zawsze jest pytanie, na ile sensownie, logicznie powinniśmy wykorzystać ten czas. Z tych prezentacji bardzo zaciekawiło mnie, w jaki sposób w tych szkołach funkcjonują oddziały i klasy, o których mówiliście. Jest pewien program, który musi być realizowany. Nawet jeśli jest to eksperyment w szkole, musi tak być. Zdziwiło mnie, że kurator nic do tego nie ma. Jest pewien system edukacyjny, który obowiązuje i nawet ten eksperyment podlega pewnej kontroli. Przepisy są takie, a nie inne w systemie oświaty. To jedno.

Na ile wchodzicie do szkół i kurator i nadzór pedagogiczny w tym nie uczestniczą? Jestem za tym, aby nauczyciele, którzy tam prowadzą zajęcia, byli właściwie wyedukowani. Na ile prowadzicie rozmowy z uczelniami i Ministerstwem Edukacji i Nauki, aby mieli pewną profesjonalną wiedzę o realizowaniu tych programów i przygotowywaniu nauczycieli? Czy widzicie taką potrzebę, czy uważacie, że jako doświadczeni fachowcy, uczestnicy tych gier możecie wejść do szkoły? Czy macie też uprawnienia pedagogiczne? Kontakt z młodzieżą i ze szkołą wymaga takich uprawnień.

Zaniepokoiło mnie to – pewnie wyprzedzę panią poseł Niemczyk – dlaczego jest dyskryminacja kobiet. Z wypowiedzi pani Urszuli bodajże wynikało, że kobiety mają pod górkę. Na ile i jak można to wyeliminować? Jeśli już, kobiety niech uczestniczą na równych prawach. Jeśli są jakieś bariery, czy widzicie możliwość ich pokonania? Niech nie będzie tak, że kobiety w tym obszarze będą pokrzywdzone.

Takie ogólne pytanie – to pewna szansa i nadzieja, o czym państwo mówili i pani minister również. Chciałbym, aby ją wykorzystać, ale są też zagrożenia. To też pewien biznes. Jedno z pytań dotyczyło, tego jakie pieniądze ktoś może wygrać. Czy możecie zdradzić nam, o jakich kwotach mówimy na tym rynku biznesowym w Polsce? Gdy ktoś o tym mówi, to dostrzega też możliwości pewnych nadużyć. Nie mówię, że tak jest, wiedzy nie posiadam, ale gdzieś ktoś wspomina, że mogą tam być niejasne przepływy pieniądza. Czy dostrzegacie takie zagrożenia i na ile możecie temu przeciwdziałać? Pytań pewnie jest wiele, ale inni też chcą zabrać głos. Dziękuję bardzo.

Przewodniczący poseł Jakub Rutnicki (KO):

Dziękuję bardzo, panie pośle.

Pani poseł Niemczyk została już de facto wywołana, a ja oczywiście potem też poproszę o możliwość zadania kilku pytań. Pani przewodnicząca, bardzo proszę.

Poseł Małgorzata Niemczyk (KO):

Dziękuję bardzo. Panie przewodniczący, pani minister, szanowni państwo, e-sport z pewnością w ostatnim czasie jest chyba najlepiej rozwijającą się dziedziną. Ten rynek już jest wart miliardy. Chyba jedną z nielicznych jego zalet, w przeciwieństwie do sportu w tradycyjnej formie rozumienia, jest to, że żadne cechy fizyczne, umiejętności motoryczne aż na tyle nie ograniczają dostępu. Miejsce zamieszkania, brak dostępu do bazy, infrastruktury, bieżni, boiska itd. nie są takim problemem. Wiemy doskonale wszyscy, o czym mówię. Tak naprawdę jedynym ograniczeniem dla osoby, która chce być zawodni-

kiem i chce w tych grach w mniej lub bardziej profesjonalny sposób uczestniczyć, to łącze internetowe, sprzęt, który jest w stanie mieć w domu, i wydolność organizmu.

Na tym posiedzeniu Komisji chciałabym przede wszystkim porozmawiać o zagrożeniach związanych z e-sportem i w tym kierunku chciałabym zadać kilka pytań. Tak jak państwo powiedzieli, premie i pieniądze, które pojawiają się w e-sporcie, sięgają milionów. Może się okazać, że niedługo te premie i nagrody będą zdecydowanie większe i wartość e-sportu będzie większa niż wartość sportu tradycyjnego. Czy dla wielu e-sport będzie zbawieniem, czy zagrożeniem? Z danych, które znalazłam, wynika, że część zawodników poświęca e-sportowi nawet od 3 – co jest dobrym marzeniem – do 10 godzin dziennie. To 10 godzin dziennie intensywnego skupienia na ekranie LED, intensywnego wysiłku, który wiąże się też z samymi turniejami. Zarówno treningi, które zawodnicy wykonują, jak i turnieje to dla mnie niesamowity wysiłek. Sześciogodzinna koncentracja dla mnie jako sportowca, który przez lata uprawiał sport, jest nierealna. Moje treningi trwały między 2 a 3 godzinami i wymagały określonego czasu wypoczynku. Nie wyobrażam sobie w ogóle dziesięciogodzinnych treningów czy sześciogodzinnego grania w jeden dzień. Jako zawodnik uczestniczyłam w innej formie sportu, ale był on na zupełnie innej godzinowej ilości obciążeń, zarówno dziennej, jak i turniejowej. Te turnieje były zdecydowanie dłuższe.

Chciałam podjąć temat dopingu w e-sporcie i niedozwolonych substancji zażywanych przez zawodników. Nie jest to z pewnością łatwe dlatego że zawodnicy nie spotykają się najczęściej w jednym miejscu. Mogą to robić w swoich ośrodkach, domach i w innych miejscach. Jak są państwo w stanie sprawdzić, czy ktoś nie bierze jakichś środków na podniesienie koncentracji czy innych? Wiem, że nawet alkohol jest dopingiem. Znalazłam Adderall, który jest najczęściej wymieniany jako doping w e-sporcie i oprogramowanie, które czasami jest dokładane po to, aby wygrać.

Widząc, jak ten sport się rozwija, zaangażowanie mojego dziecka w gry, gdy tylko pozwalam jej przy tym usiąść, sama również od czasu do czasu, gdy mogę, korzystam, ale traktuję to jako zabawę. Wydaje mi się, że bardzo wielu młodych ludzi, którzy nie są nawet jeszcze zrzeszeni w organizacjach lub dopiero zaczynają być zrzeszeni, bardzo wiele godzin spędza przed komputerem, tym bardziej jeśli widzą w perspektywie możliwość osiągniecia wysokich wyników. Jeszcze jesteśmy pokoleniem, które rozwijało się na bardzo starych grach komputerowych, gdy byliśmy mali. W kolejnych pokoleniach te gry rozwijają się w niesamowity sposób. Sama żałuję czasem, że nie mogę być teraz dzieckiem, aby w sposób swobodny móc z tych gier skorzystać i pograć.

Chciałabym wiedzieć, jakie działania jako organizacje podejmujecie, aby wśród wszystkich graczy, wśród dzieci, które traktują to jako zabawę i grę, promować aktywność fizyczną. Mimo wszystko siedzenie stwarza określone zagrożenia. Dodatkowo to siedzenie wiąże się z kontuzjami jak każdy sport, niezależnie od tego, czy jest tradycyjnym, czy nie. Jest określona lista chorób, dochodzą też choroby związane ze wzrokiem, oprócz tych, związanych z nadgarstkiem. Ten siedzący tryb życia w długotrwałym odcinku czasu ma również negatywny wpływ na organizm.

Chciałabym wiedzieć, jak jesteście w stanie tych wszystkich fanów gier komputerowych zachęcić do tego, aby zrobili sobie przynajmniej przerwę na 45 minut i poszli na spacer, aby ich głowa odstresowała się i wypoczęła. Gra jest grą, a gdy przechodzi na poziom zawodowstwa i wchodzi poczucie, że musi się wygrać, gra się z przeciwnikiem, doskonali się, gra się cały czas w tę samą grę, odtwarza tę samą scenę, aby ją jeszcze lepiej zrealizować i po prostu wygrać ze wszystkimi innymi, z którymi będę w danym momencie w zawodach uczestniczyć, to odbywa się określona liczba treningów. Stres i myślenie o tej grze, w momencie gdy nawet się nie gra, o tym jak to zrealizować, jak przejść, jak w danym elemencie być szybszym, dokładniejszym i lepszym powoduje, że ten umysł, nawet śpiąc, nie jest w stanie do końca w sposób swobodny wypoczywać. Wiemy, że do odreagowania dla organizmu najważniejsze jest samoleczenie. Jako sportowiec doskonale wiem, że aby przygotować się do czegoś dalej czy wyleczyć kontuzję, potrzebowałam mieć określony czas odpoczynku, w którym organizm sam będzie się regenerował i leczył. To jest najważniejszym i tak naprawdę najprostszym elementem.

Jestem przekonana, że drużyny zawodowe, które prowadzicie, w jakiś sposób mają regulowane, że teraz mają 2 godziny grania, potem 2 godziny odpoczynku, 2 godziny pracy z psychologiem, a potem 2 godziny biegania czy siłowni. Ten cały rynek, miliony ludzi, dzieci, które w to grają, nie realizuje tego. Od waszych organizacji teraz oczekuję pokazania wzorców waszych zawodników – że teraz wychodzimy na spacer, robimy coś innego, aby wszyscy, którzy zaczynają, mieli wewnętrzną mobilizację, że warto jest poświęcić 45 minut i odejść od tego komputera, aby potem wrócić i przeskoczyć ten etap, z którym do tej pory sobie nie radzili, zamiast siedzieć kolejne 3 godziny i na siłę spróbować ten etap przejść i w ten sposób do 3:00 w nocy w sposób nieudany spędzając czas. Myślę, że w domach bardzo wiele dzieci to robi. Otrzymałam strasznie niebezpieczne sygnały, szanowni państwo. Dzieciaki potrafią sobie nastawić budzik na 1:00 w nocy, gdy rodzice idą spać, aby spokojnie między 1:00 a 5:00 rano pograć sobie z wyłączonymi głośnikami ze słuchawkami na uszach, po czym pójść o 5:00 rano spać i mama grzecznie ich o 6:30 czy 7:00 budzi do szkoły. To nie są pojedyncze sygnały, które do mnie docierają. Tych sygnałów mam naprawdę coraz więcej i chciałabym, abyście o tym ewentualnie opowiedzieli. Dziękuję bardzo za uwagę.

Przewodniczący poseł Jakub Rutnicki (KO):

Dziękuję bardzo, pani przewodnicząca.

Powiem też kilka zdań. Wydaje mi się, że zabrakło nam, jeśli chodzi o państwa wystąpienia, także ze strony ministerstwa, pomysłu, o którym pan z Totalizatora Sportowego powiedział. Rzeczywiście wystąpienie pana premiera było – nazwijmy to – przez grupy odebrane entuzjastycznie, cytując, ale jakie są tego konkrety. Brakuje mi tego, abym usłyszał, jaki jest projekt ze strony ministerstwa, skierowany oczywiście do państwa, do branży. Jak mamy połączyć to, co dla was jest rzeczą oczywistą, gdy mówimy o prawdziwym e-sporcie, czyli profesjonalizację działań wraz z aktywnością? Jakie tego typu projekty mają zacząć funkcjonować?

Mam pytanie do ministerstwa. Pani minister o tym mówiła. Ministerstwo jest na etapie przygotowywania dużej nowelizacji ustawy o sporcie. Pan prezes w swojej prezentacji też zamieścił kilka wytycznych, które w tej nowelizowanej ustawie o sporcie powinny się znaleźć. Moje pytanie jest takie… Pani minister powiedziała, że temat dotyczący e-sportu będzie ujęty w tej dużej nowelizacji. Czy z branżą są przeprowadzane konsultacje w tej sprawie? Czy spotykają się państwo, rozmawiają? Nasze dzisiejsze posiedzenie Komisji jest też po to, abyśmy rzeczywiście na ten temat porozmawiali i by była taka formuła wymiany opinii. Przede wszystkim chodzi o znalezienie dobrych rozwiązań. Uważam, że jeśli taka nowelizacja jest przygotowywana i dotykamy w niej kwestii e-sportu, powinni państwo na pewno do takiego stołu i do rozmów być zapraszani. Czy w ogóle są tego typu konsultacje? Jeśli nie, to uważam, że po naszym dzisiejszym spotkaniu warto brać pod uwagę te postulaty, które są tu przedstawiane przez branżę, abyśmy na etapie pracy nad nowelizacją ustawy o sporcie po prostu mogli wasze postulaty uwzględnić. Myślę, że to będzie rzecz bardzo ważna.

Mam też pytanie o infrastrukturę, gdyż o tym rozmawialiśmy. Padło hasło e-orlików. czy takie projekty są ewentualnie w planach ministerstwa, jeśli chodzi o realizację przedsięwzięć infrastrukturalnych? W jaki sposób mogłoby to wyglądać? To, co państwo powiedzieli, że naszym obowiązkiem teraz jest wyjście naprzeciw tym potrzebom, jest ważne. To są dwa światy, a my musimy teraz zrobić tak, aby 12–14 mln Polaków, którzy grają w gry, tak jak mówiła pani poseł Niemczyk – musimy to zaakceptować i akceptujemy – aby wyjść z projektami edukacyjnymi, o których państwo mówili. Sami państwo się zorganizowaliście, przez wiele lat i jesteście świetnym przykładem jak dobrze ten projekt funkcjonuje i ile osób w Polsce angażuje. Wydaje nam się, że teraz jest w tym nasza rola, abyśmy także w procesie ustawodawczym mogli nad tymi rzeczami się pochylić.

Mówiliśmy o e-sporcie i gamingu. Chciałem zapytać, ilu mamy e-sportowców, jaka to skala, liczby w Polsce. Czy to 1, 5, 10 tys. profesjonalistów, czy może jeszcze więcej? Przedział wiekowy pewnie będzie wiadomy, ale różnie też może być. Chciałem zapytać o jeszcze jedno. Wczoraj na twitterze pojawił się wpis pana Jarosława Jarząbkowskiego – osoby znanej w branży graczy – po spotkaniu z panem ministrem Bortniczukiem. Nie wiem, czy w formie żartobliwej, czy nie, mówił o tym, że być może będzie nowa

rola, jeśli chodzi o departament e-sportu w ministerstwie. O wielu kwestiach, nazwijmy to, pewnej wizji i jak e-sport ma być rozwijany warto rozmawiać. To pytanie bardziej do pana ministra Bortniczuka niż do pani minister. Mówiliśmy o tym – jaki jest pomysł na to, aby od słów pana premiera przejść do realnych czynów. Minęło pół roku i pewnie chcielibyśmy jakichś konkretów. Najważniejsze, aby w te konkrety była też zaangażowana branża. Czy jesteście konsultowani w aspekcie ewentualnej nowelizacji o sporcie? Raczej nie słyszę entuzjazmu z państwa strony. Dobrze by było na ten temat rozmawiać. To wszystko z mojej strony.

Nie słyszę innych głosów. Na początku poproszę o odpowiedź panią minister, a później kolejnych przedstawicieli branży. Dziękuję.

Sekretarz stanu w MSiT Anna Krupka:

Panie przewodniczący, Wysoka Komisjo, szanowni państwo, przede wszystkim myślę, że najważniejsze jest, aby projektować jakieś rozwiązania, najpierw rozpoznanie i analiza e-sportu w Polsce. Stąd inicjatywa naszego badania i analizy, oceny skali zjawiska e-sportu w Polsce, identyfikacji różnych czynników, interesariuszy badanego obszaru. Analizą będą też objęte szkoły z oddziałami e-sportowymi, uczelnie wyższe, wchodzące na rynek e-sportu, kluby sportowe z sekcjami e-sportowymi, związki sportowe zaangażowane w e-sport oraz sporty jako środowiska, których e-sport i sporty wirtualne są elementem treningu. To bardzo kompleksowe badanie. W moim przekonaniu najpierw powinniśmy rozpoznać obszar tego zjawiska w Polsce i główne czynniki determinujące potrzeby.

Musimy zastanowić się szczególnie nad tym, jak promować e-sport i łączyć to z promowaniem aktywności fizycznej. To nam powie to nasze badanie. W moim przekonaniu wtedy będziemy mogli przystąpić do rozpatrzenia konkretnych propozycji i pokazywania konkretnych rozwiązań. W naszym przekonaniu kluczem powinno być to, żeby promować sport i e-sport poprzez połączenie e-sportu z wysiłkiem fizycznym. Chodzi o to, aby nie zgubić tego, co jest *core* naszego ministerstwa, czyli promocji aktywności fizycznej i promocji zdrowego stylu życia. Poczekajmy na wnioski z tego badania. Myślę, że będziemy wtedy dużo mądrzejsi i będziemy zapewne wiedzieli więcej o tym, co państwo nam dziś przedstawili.

Jesteśmy też bardzo wdzięczni za ten państwa głos jako praktyków. Absolutnie to doceniamy. Chcemy podejść poważnie do tego tematu i abyśmy siebie wzajemnie szanowali. Do tego potrzebne są nam wyniki tej kompleksowej analizy. Oddam jeszcze głos panu dyrektorowi, który chciałby powiedzieć o możliwościach, jakie mamy dla wspierania e-sportu i co ewentualnie będzie planowane. Dziękuję.

Zastępca dyrektora Departamentu Nowych Technologii w Sporcie i Informatyki MSiT Piotr Dobrzyński:

Dzień dobry państwu. Szanowny panie przewodniczący, Wysoka Komisjo, podjęliśmy szereg działań, których, jak stwierdziła pani minister, jest opracowanie koncepcji i dokonanie badań oraz podjęcie konkretnych działań związanych z łączeniem czy promocją rozwiązań w zakresie e-sportu, które wykorzystywałyby też aktywność fizyczną. W najbliższych tygodniach liczymy na to, że w konkursach takich jak „Sportowe wakacje" czy innych, realizowanych przez MSiT, będą występowały takie działania, które będą w tym zakresie realizowane. W zakresie wcześniejszych działań, zanim powstał departament i koncepcja, zanim pojawiła się informacja, że będziemy mocniej na ten e-sport stawiać, działaliśmy tworząc projekty związane z wystąpieniem do funduszy związanych chociażby z Krajowym Planem Odbudowy i planujemy realizację chmury sportowej. Jej elementem mają być działania związane ze sportem, głównie w zakresie aktywizacji tego środowiska, wyszukiwania dla niego propozycji w zakresie sportu i wskazywania ich poprzez dotarcie do jego członków drogą cyfrową, którą się posługują, w tym świecie, w którym występują, z propozycją sportową i informacją, że sport jest elementem, który tak naprawdę uzupełnia ich działanie w e-sporcie. Myślę, że nie ma tu większych obaw czy problemów związanych z zawodnikami profesjonalnymi, bo oni to wiedzą i mają tego naturalną świadomość, widzą to po swoich wynikach, że jeśli odpuszczą działania związane z kulturą fizyczną i podejściem psychologicznym, to będzie się na nich odbijało.

U nich ten problem nie występuje i dotyczy zdecydowanie tej ogromnej masy amatorów, którzy mogą przesadzić. W tym kierunku się odwracamy. Ostatnie spotkanie pana ministra o tym świadczy.

Promujemy zachowania gwiazd e-sportu, które tę równowagę zachowują. W tę stronę zmierzając, licząc też na środki z KPO i tę chmurę sportową i komunikację tą drogą, mam nadzieję, że wpłynie to na pozytywne zmiany w tym zakresie. Jak powiedziałem, mocno dostrzegamy pozytywy związane ze sportem. Mówiono o edukacji, o nawiązaniu współpracy, relacji, budowie wzajemnych kontaktów i tego typu rozwiązań. To coś, co e-sport tworzy. Buduje społeczności, co było świetnie widać w czasie pandemii, bo dzieci, które uprawiają ten sport, nie czuły się izolowane i oderwane od swoich partnerów, kolegów i społeczeństwa, w którym funkcjonują. Doceniamy te pozytywy. Niewątpliwie dostrzegamy też cechy, które ten e-sport rozwija, jak refleks czy cechy pozytywne związane z inteligencją i edukacją. Dostrzegamy to, ale skupiamy się na tym, aby dotrzeć do ludzi z informacją, że nie na tym świat się kończy i nie tylko w tym zakresie powinni się rozwijać i działać. Dziękuję bardzo.

Przewodniczący poseł Jakub Rutnicki (KO):

Dziękuję. Kiedy to badanie będzie zakończone? Jaki to okres?

Zastępca dyrektora departamentu MSiT Piotr Dobrzyński:

Szanowny panie przewodniczący, prawdopodobnie trzeci kwartał.

Przewodniczący poseł Jakub Rutnicki (KO):

Bardzo dziękuję. Panie ministrze, panie dyrektorze, myślę, że warto skorzystać z obecności dzisiejszych gości, abyśmy na etapie realnych prac konsultacyjnych wykorzystali doświadczenie osób, które pracują i znają tę branżę, abyśmy na kolejnym spotkaniu ewentualnie nie mówili znów o światach równoległych, gdzie cały czas byłby problem, abyśmy mogli się w tym wszystkim złapać. Tak jak pan powiedział, jeśli chodzi o profesjonalistów, jeśli chcesz być najlepszy i zarabiać – za chwilę pewnie ktoś odpowie na pytanie pana posła Moskala – miliony, to rzeczywiście ten aspekt treningu musi być wielowarstwowy, co nie podlega dyskusji. Dla nas to pytanie na temat milionów dzieciaków, które czasami korzystają z tych rozwiązań, ale to odbija się na jakiejś aktywności fizycznej. Myślę, że to rzecz absolutnie kluczowa.

Teraz poproszę o zabranie głosu pana prezesa Polskiego Związku Sportów Elektronicznych, a potem, jeśli będą państwo czuli chęć i ochotę, bardzo proszę o zgłoszenia. Panie prezesie, oddaję głos.

Prezes PZSE Adrian Kostrzębski:

Bardzo dziękuję. Postaram się iść bardzo chronologicznie, wraz z zadawanymi pytaniami. Zacznę od najłatwiejszego i najtrudniejszego: Czy istnieje jeden podmiot, który zrzesza całe środowisko e-sportowe? Nie. Może, ale jego istnienie będzie bardzo trudne z bardzo prostej przyczyny. Nigdy nie powstanie związek sportów elektronicznych e-sportu na kanwie Polskiego Związku Piłki Nożnej z bardzo prostej przyczyny. Proszę powiedzieć, kto jest właścicielem piłki nożnej jako dyscypliny sportowej. No właśnie. Taka jest różnica między e-sportem a sportem tradycyjnym. Właścicielem gry Counter Strike jest firma prywatna. Właścicielem gry League of Legends jest firma prywatna. Ciężko sobie wyobrazić, aby firmy prywatne zgodziły się, aby podmiot, jakby nie patrzeć, państwowy, zarządzał ich tytułem – kto może organizować oficjalne mistrzostwa Polski o ich tytuł, a kto nie. Rolą takiego związku będzie przede wszystkim integracja, ale też edukacja zawodników, graczy i fanów, pewnego rodzaju wyznaczanie trendów i dobrych praktyk.

Jeśli chodzi o kontrakty, widzę, że to bardzo emocjonujący temat, więc zacznę z grubej rury. W 2021 roku na nagrody pieniężne na całym świecie przeznaczono 201 mln dolarów. To jest kwota, o którą rywalizowano z wykorzystaniem gier komputerowych. Znacząco wzrosła. Nie jestem w stanie teraz odpowiedzieć, o ile, ale była jeszcze wyższa w roku 2019 i oscylowała w granicach 230 mln dolarów. Ze względu na start pandemii w 2020 roku nagrody zmalały, ze względu na odwołanie imprez offline, wydarzeń rozgrywanych na żywo i wszystko przeniosło się do internetu. Kontrakty indywidualne musimy podzielić na dwie kategorie.

Pierwsza to umowa indywidualna na linii zespół – zawodnik oraz zespół – sponsor prywatny. Najlepsi zawodnicy na świecie mogą liczyć na wynagrodzenia rzędu 15–25 tys. euro miesięcznie. To jest ich podstawowe wynagrodzenie, które wpływa im co miesiąc na konto. Dodatkowo mają szereg kontraktów indywidualnych, które muszą realizować najczęściej za pośrednictwem Internetu, które są w stanie bez problemu podwoić ten przychód. W Polsce najlepsi zawodnicy mogą liczyć na wynagrodzenia rzędu kilku do kilkunastu tysięcy złotych, ale jest ich garstka. Powiedzmy to wprost – nie jest to 200–300 zawodników. Gdybyśmy naprawdę skrupulatnie policzyli takie osoby, doliczylibyśmy się do 100 zawodników zarabiających większe pieniądze. Uzbierać większe kieszonkowe, mówiąc kolokwialnie, grając w gry komputerowe, nie jest problemem. Jeśli rozszerzymy to na większe kieszonkowe pozwalające utrzymać się młodej osobie mieszkającej z rodzicami, aby kompletnie nie czerpać z budżetu domowego, to idziemy już w setki osób.

Nauka – tak jak kolega Łukasz wspomniał, jest wiele szkół na różnym poziomie, które mają odrobinę mniejszą lub większą część programu e-sportowego. Jest też Akademia Wychowania Fizycznego w Katowicach, która prowadzi studia podyplomowe na kierunku zarządzanie w e-sporcie. Mam informację, że AWF Bielsko-Biała również bardzo mocno…

Przewodniczący poseł Jakub Rutnicki (KO):

Biała Podlaska.

Prezes PZSE Adrian Kostrzębski:

Przepraszam, Biała Podlaska. Jest też Collegium Da Vinci. Są też zakusy AWF w Warszawie, by móc edukować adeptów e-sportu.

Jeśli chodzi o wielkość rynku e-sportowego, grupa badawcza Newzoo, której dane były wskazywane, w 2020 roku oszacowała wartość rynku e-sportowego na świecie na poziomie 988 mln dolarów, w trakcie pandemii. Ta sama grupa badawcza szacuje, że wartość rynku e-sportowego do 2025 roku osiągnie 1,8 mld dolarów. Przyczyną jest kilka czynników. Jednym z ważniejszych jest wzrost popularności rozgrywek mobilnych. Znika wtedy ta bariera wejścia w e-sport. Możemy mówić, że wejście w e-sport jest łatwe, wystarczy nam połączenie z Internetem i komputer, ale wejście w e-sport z wykorzystaniem telefonu komórkowego jest jeszcze łatwiejsze. Nie potrzebujemy tak wydajnych telefonów jak komputerów, aby skutecznie rywalizować.

Zagrożenia – bardzo lubię ten temat, nie ukrywam. Zaczniemy od zagrożeń fizycznych. Bardzo duży ciężar gatunkowy spoczywa na drużynach e-sportowych, które podpisują profesjonalne kontrakty z zawodnikami, które, jakby nie patrzeć, czerpią zyski z ich wydajności w rywalizacji e-sportowej. Dla przykładu – istnieje organizacja o nazwie x-kom AGO, której właściciele to byli właściciele klubu piłkarskiego Legia Warszawa, którzy od samego początku przenosili najlepsze nauki znane z klubu piłkarskiego do zespołu e-sportowego. Mam nadzieję, że nie zdradzę zbyt dużo tajemnicy kuchni, ale wiem, że oni bardzo dbają o to, ile czasu zespół spędza na treningu stricte związanym z grą, ile spędzają czasu na treningu stricte taktycznym, kiedy nie siedzą przy komputerach i analizują swoją grę i grę przeciwnika. Bardzo dbają o ich aktywność fizyczną. Co mnie zdziwiło najbardziej, kontrolują ich sen, a raczej to, ile godzin śpią. Mają odpowiedni zapis w kontrakcie, gdzie muszą odpowiednio raportować niesubiektywnie, że np. wpiszę, że spałem dziś od 23:00 do 7:00 rano, ale mają odpowiednie zegarki, które ten sen mierzą i kontrolują.

Zagrożenia psychiczne są w każdym sporcie. Możemy uzależnić się od biegania, od siłowni, od diety, tak samo jak od gier komputerowych. Nie ma co walczyć z tym stwierdzeniem – tak może być. Musimy do tego wszystkiego podejść zdroworozsądkowo jako organizacje i zespoły e-sportowe, jako gracze. Robimy to. Wskazujemy, że granie po 8–12 godzin dziennie nie sprawia, że jesteśmy lepszymi zawodnikami. Myślę, że za chwilę Ula ten temat rozwinie, ale sama ze swojego doświadczenia wie, jak trzeba balansować czas między treningiem, meczami i odpoczynkiem.

Zagrożenia antydopingowe – jestem bardzo przyjemnie zaskoczony znajomością tematyki dopingu cyfrowego. To, że doping farmakologiczny istnieje, wszyscy wiemy. Doping cyfrowy nie każdemu jest znany, chyba że jest fanem kolarstwa, bo tu podobne

mechanizmy czasami mają miejsce. Większość organizacji e-sportowych posiada własne dedykowane oprogramowanie antycheaterskie. Tak to się nazywa w naszej branży. Stara się w ten sposób niwelować możliwość wykorzystywania oprogramowania zewnętrznego, które poprawia skuteczność poszczególnych zawodników. To ciągły wyścig zbrojeń. Tak samo, jeśli chodzi o kontrolę. Organizacje inwestują bardzo dużo pieniędzy, aby to kontrolować. Podobnie ci, którzy czerpią bezpośrednie korzyści z produkcji takiego oprogramowania, starają się je ulepszać, ale są na to skuteczne metody zwalczania.

Powracając do zagrożeń fizycznych i wspomnianego Jarka Jarząbkowskiego, który wczoraj opublikował tweet po spotkaniu z ministrem sportu. Jarek jest wielokrotnym mistrzem świata w Counter Strike. Zwiedził cały świat, wygrał wszystkie turnieje, jakie można było wygrać. Nie ma z dużą dozą prawdopodobieństwa bardziej utytułowanego zawodnika na świecie niż Jarek. Jest on absolutnym ambasadorem e-sportu w Polsce i na świecie. Prowadzi fenomenalną inicjatywę w postaci Pasha Gaming Camp. To są wakacyjne obozy dla dzieci, gdzie 105 dzieciaków spędza tydzień nad morzem lub w górach – jak było dwa razy w tym roku. Zaraża ich tam aktywnością fizyczną. Oczywiście są tam aktywności związane z grami komputerowymi, ale stanowią one 10–15% całego dnia. Zawdzięczamy to temu, że jest olbrzymim fanatykiem sportu, uwielbia trenować, startuje w zawodach mieszanych sztuk walki i chce zarażać tym tych ludzi, którzy przyjeżdżają na jego obozy. Aby pokazać, jak dużą popularnością cieszą się jego obozy, sprzedano 315 miejsc w mniej niż 10 minut. Cena za obóz niestety nie jest dla każdego. Wierzę, że postać Jarka sprawi, że w naszym kraju wróci instytucja autorytetu dla młodych ludzi, która jest zaburzona. Teraz młodzi ludzie bardzo się wzorują na patostreamerach, na takich ludziach, na których nam jako rodzicom nie do końca zależy. Jarek jest właśnie osobą, która w mojej skromnej ocenie może ten trend odwrócić.

Pandemia i jak ona na to wszystko wpłynęła – ostatni temat. Myślę, że każdemu przedsiębiorcy w momencie, kiedy pandemia rozpoczęła się w Polsce i na świecie, strach stanął przed oczami. Nasza branża oczywiście to odczuła, ale nie tak jak wiele innych. Mieliśmy to szczęście, że wróciliśmy z miejsca, z którego przyszliśmy, czyli do Internetu. Wszystkie nasze rozgrywki, transmisje przeszły do Internetu. Oczywiście musieliśmy się dostosować, bo preferowaliśmy zawodników i komentatorów na miejscu. Nie było takiej możliwości, ale podołaliśmy. Jednym z efektów tego radosnego dostosowania się w Polsce był turniej Grarantanna Cup, który został zrealizowany na zamówienie Ministerstwa Cyfryzacji, które już nie istnieje, aby zachęcić młodych ludzi do siedzenia w domu w trakcie pierwszych lockdownów. Turniej był bardzo popularny pośród młodzieży, zwłaszcza że reprezentowali swoje szkoły. Nie musieli reprezentować klas, ale swoje szkoły. Najlepsze zespoły wygrywały sprzęt do sal informatycznych. To daje szanse młodym ludziom na stanie się idolami pośród społeczności szkolnej. To dzięki niemu, że wygrał turniej, mamy nową salę informatyczną. To troszeczkę na styl amerykański, gdzie jest kult sportowców szkolnych, akademickich, gdzie oni są gwiazdami w obrębie własnej szkoły. To jest szansa również dla e-sportu. Bardzo dziękuję.

Przewodniczący poseł Jakub Rutnicki (KO):

Dziękuję.

Pani przewodnicząca chciałaby jeszcze o coś zapytać. Chciałbym oddać głos poszczególnym osobom.

Poseł Małgorzata Niemczyk (KO):

Chciałam zwrócić uwagę, że nie dostałam odpowiedzi na żadne z pytań, które zadałam. Nie mam wątpliwości, że drużyny zawodowe są prowadzone w określonym reżymie. Pytałam, co e-sport robi dla tych wszystkich innych, którzy dopiero w to wchodzą, siedzą przy tym e-sporcie i jaka jest ochrona dzieciaków. Te obozy, o których pan mówi, to raptem 315 dzieci. To nawet nie jest kropla w morzu potrzeb ucząca estetycznego życia przy korzystaniu z e-sportu i gier i czerpania radości z tym związanej. Mówiłam o innym rodzaju zagrożeń.

Przewodniczący poseł Jakub Rutnicki (KO):

Mamy też innych gości, którzy mam nadzieję poruszą te tematy. Czy pani Urszula teraz chciałaby zabrać głos? Momencik, teraz wypowie się pani Urszula Klimczak, potem

poproszę o zabranie głosu prezesa Polskiej Ligi Esportowej, potem panowie i następnie Totalizator Sportowy.

Członek zarządu TS Stanisław Grabiec:

Panie przewodniczący, już muszę uciekać. Stawiając siebie jeszcze w roli tego obserwatora, chciałem dodać jedno słowo, którego cały czas mi brakuje. Gratuluję pani przewodniczącej tych pytań. One bardzo się ze mną i moim poczuciem tej strony gamingowej, nie tej profesjonalnej, wiążą i o to też apeluję. To słowo, które moim zdaniem jest celem, to „balans". Tego balansu w życiu dziecka i rodzica zabrakło. Apeluję, abyśmy go wspólnie szukali.

Bardzo dziękuję za gościnę, ale nie mogę przesunąć następnych spotkań i muszę uciekać.

Przewodniczący poseł Jakub Rutnicki (KO):

Tak. Myślę, że słowo „balans' jest rzeczą absolutnie kluczową, również dlatego że totalizator to też największy sponsor, jeśli chodzi o infrastrukturę sportową. Jeśli kiedyś będziemy myśleli o takiej infrastrukturze, to też to kiedyś będzie potrzebne.

Oddam głos teraz pani Urszuli. Bardzo proszę.

Trener personalny w Counter Logic Gaming oraz MindFlex Coaching Urszula Klimczak:

Dziękuję ślicznie. Po wysłuchaniu wszystkich pytań pierwsza myśl, która mi się nasuwa: „nie bójmy się e-sportu". Wiele słyszałam głosów niepokoju na temat tego, jakie negatywne skutki wiążą się z e-sportem. Idziemy w złym kierunku. Nie powinniśmy promować tego, co jest negatywne, niewłaściwe, ale skupiać się na tym, co jest pozytywne, czego potrzebujemy więcej, w którą stronę to powinno się rozwijać. Dlatego tu jesteśmy. Robimy sporo w naszym zakresie, by promować wiele wzorców, promować jakieś mikrokroki, które dają nam ten pozytywny oddźwięk i pokazują, jak wspaniałym – nie lubię tego słowa – zjawiskiem jest e-sport. Nie jest to jednak na taką skalę, jak powinno. Do tego też potrzebujemy pomocy państwa i dlatego też tu jesteśmy.

Kilka faktów, które się przewinęło przez pytania i dyskusję – to rozróżnienie, które padło w prezentacji między zawodowcem i graczem, to pierwsza rzecz, która powinna być przez nas i przez państwo promowana. Jaka jest różnica – kim jest gracz, kim jest e-sportowiec. Gdy wchodzę na treningi moich zawodników, gdy otaczam się różnymi organizacjami topowymi, które współzawodniczą na najwyższym szczeblu, pierwsza rzecz to właśnie ta wydajność. Organizacje sportowe nie chcą inwestować w zawodników, którzy siedzą przez 8–16 godzin dziennie przy komputerze. Nie chcą, bo taka osoba w przeciągu roku lub pół roku będzie wypalona. To dla organizacji stracona inwestycja. Tego nie chcemy i nie promujemy. Dla nas ważne jest, by ten zawodnik efektywnie spędzał swój czas, równomiernie i efektywnie ulepszał swoje umiejętności, poprawiał swoją kondycję fizyczną, psychiczną i był wzorcem.

Zawodnik e-sportowy to nic innego – przepraszam, że to powiem – jak baner marketingowy. Nie promujemy jednak właściwych banerów marketingowych. Promowane są w sieci banery marketingowe, które są niestety negatywne. Mówimy o wszelkiego rodzaju streamerach i zachowaniach, które dla młodych ludzi niestety są niebezpieczne. To te wszystkie zagrożenia. Możemy o tym trąbić, ale jak państwo widzą, nie mamy takiego zasięgu, jaki ma państwo. Dlatego tu jesteśmy i chcemy to wszystko budować.

Dodatkowo nie został dotknięty temat hejtu w sieci. Profesjonalni e-sportowcy, podobnie jak profesjonalni sportowcy, mają swoich kibiców, którzy ich kochają i nienawidzą, gdy przegrywają. Ten hejt w sieci, liczba komentarzy jest przytłaczająca. Jeśli nie będziemy reagowali jako naród na takie schematy zachowań, to niestety, ale młodzi ludzie będą powielali te wzorce. Tak samo jak mamy negatywne środowisko kibiców podczas meczy, tak też są kibice podczas współzawodnictwa e-sportowego. To wszystko jest kopiuj-wklej z jednego do drugiego świata.

Mówiliśmy o pieniądzach. Mamy młodych ludzi. Wspaniałych, utalentowanych, którzy chcieliby być e-sportowcami. Jeśli nie będziemy jako państwo promować takich wzorców, jak się rozwijać, jak gospodarować wygraną, będzie to na ich niekorzyść. Niedawno był taki fenomen – zawodnik, który miał 16 lat, wygrał w turnieju Fortnite 3 mln dolarów. To młody człowiek. Niektórzy całe życie pracują na takie pieniądze. Co z tym młodym człowiekiem dalej? Jak on będzie zarządzał sobą, swoją karierą? On potrzebuje wsparcia. Jeśli taka osoba

od młodości nie jest prowadzona odpowiednio, to niestety po takich wygranych może stać się tak, że talent gdzieś się rozejdzie. To też jest coś, co należy promować.

Warto też już wspomnieć o takich inicjatywach, które już są, które mogłyby być nagłaśniane. Niedawno uczestniczyłam w projekcie, który nazywał się SkillFactor. Uczestniczyły w nim cztery najlepsze młode drużyny – nie profesjonalne, ale takie, które kierunkują się na to, aby być w profesjonalnym środowisku. Wygrały one miniturniej, w którym nagrodą był tygodniowy *bootcamp* ze specjalistami z tej dziedziny. Pod opieką najlepszych trenerów e-sportowych, mentalnych, dietetyków, był tam też trener fizjoterapeuta i fitness, mieli pokazywane wzorce, jak to robić, dlaczego to jest ważne. Niestety to było nagłośnione tylko przy pewnej liczbie osób, które to oglądały. Nasze zasięgi a państwowe są dużo większe.

Wsparcie nas w takich tematach jak Pasha Gaming Camp Jarka, przy którym będę miała przyjemność pracować drugi raz z rzędu, jest potrzebne. To inicjatywy, które są fenomenalne. Jak pani poseł Niemczyk mówiła, potrzebujemy takich rzeczy, ale przy tym potrzebujemy państwa, aby nas wspierało, że to są inicjatywy, które są pozytywnymi wzorcami, które wspieramy i skupiamy się na pozytywnych aspektach, a nie ciągle mówimy, jaki to e-sport jest zły. Naturalne jest to, że boimy się rzeczy, których nie znamy. Jeżeli nie będziemy edukowali środowiska, rodziców, młodych ludzi, którzy chcą iść tą karierą, oni ciągle będą słyszeli i mieli wzmacniane negatywne, a nie pozytywne aspekty. Warto jest zmienić kierunek z ciągłej krytyki i powtarzania, jak niektóre rzeczy są złe, na to, aby mówić, co w tym jest dobrego, co możemy wzmocnić, pokazać młodym ludziom, co byłoby dla nich atrakcyjne.

Jest jeszcze jeden temat, który też powinien być mocno nagłośniony. To dotyczy nie tylko e-sportowców, ale też nas wszystkich. To temat depresji, znużenia, stanów lękowych, monotonii. To jest bardzo często przemilczane. Dlaczego? Bo ludzie są nieświadomi, jak można poprawić siebie w danej sytuacji, jak poprawić swoją kondycję psychiczną i wzmocnić to, aby to wypalenie przy długich godzinach pracy w biurze, sporcie czy e-sporcie nie zachodziło, aby temu zapobiec. Tu ta edukacja i pomoc państwa w tej dziedzinie dla nas będzie bardzo ważna. Niestety mamy ograniczony zasięg, ale państwo nie. To nasz największy apel – mamy wiele pozaczynanych inicjatyw, ale nie mamy siły przebicia, którą ma nasze państwo i które mogłoby nas wesprzeć.

Co jeszcze? Tak naprawdę myślę, że najważniejszym dla nas tematem jest promocja pozytywnych wzorców, które już są. Im bardziej będziemy je wzmacniali i pokazywali w środowisku, tym lepiej e-sport będzie funkcjonował i tym pozytywniej będzie odbierany. Jeśli będziemy pokazywali pozytywy e-sportu, nie bojąc się go, nasze młode pokolenie będzie za tym podążać. Dziękuję.

Przewodniczący poseł Jakub Rutnicki (KO):

Bardzo dziękuję. Myślę, że to jest *clou*. Dobrze by było, aby ministerstwo poważnie się w te przedsięwzięcia włączyło. Mam nadzieję, że ta współpraca będzie przebiegała znacznie bardziej intensywnie.

O głos prosił pan prezes Paweł Kowalczyk. Proszę.

Prezes PLE Paweł Kowalczyk:

Postaram się za dużo nie powtarzać, bo wiele ważnych i mądrych słów padło z ust moich przedmówców. Myślę, że nie odpowiemy dziś na wszystkie pytania pani przewodniczącej, bo było ich zadanych co najmniej kilkadziesiąt, z czego kilka z nich wymaga odpowiedzi, na których moglibyśmy pisać elaboraty. Zgodzę się tylko z tym, że w dużej mierze nacechowane są problemami, negatywami, nie dostrzegając w ogóle, ile pozytywów i szans jako społeczeństwo możemy odnieść dzięki tej dziedzinie. Takim namacalnym przykładem, który widzę z perspektywy Polskiej Ligi Esportowej, jest to, że faktycznie u nas rodzice z dziećmi świetnie się bawią. Być może dla niektórych dzieci i rodziców to jedyna gałąź rozrywki, która może ich połączyć. To może być jedyna przestrzeń, w ramach której wspólnie spędzą czas i zacieśnią swoje więzi. Doszukiwałbym się też takich perspektyw.

Jedna kwestia wydaje mi się, że wybrzmiała dość mocno i chciałbym o niej powiedzieć przede wszystkim z perspektywy podmiotu, którym mam przyjemność zarządzać. Są formułowane bardzo duże oczekiwania w stosunku do nas, przedstawicieli branży w zakre-

sie szeroko pojętych działań edukacyjnych, wymagań dotyczących tego, że zawodnicy powinni swoimi zachowaniami się dzielić i krzewić, pokazywać, jak wychodzą na spacer po graniu w gry. Myślę, że bardzo ważne jest pytanie, czy to w ogóle jest w kompetencjach podmiotów prywatnych. Jestem, z racji swojego wieku, wychowany na sporcie tradycyjnym. Jestem fanem sportu tradycyjnego od lat. Miałem okazję go też nieraz uprawiać. Od kilku lat zajmuję się zawodowo działalnością przy e-sporcie i staram się łączyć te światy jak tylko mogę. Chciałbym powiedzieć, że one nie muszą się nawzajem przejmować. Nie jest tak, że e-sport chce przejąć sport, ale aby żyć w jakiejś synergii, dobrze by było mieć ze sportu jakikolwiek odzew inny niż odruch obronny. Jedyne, co teraz mamy, to odruch obronny. Konstruujemy ten biznes, wychodzi nam, mamy zgromadzonych wokół siebie ludzi. To wynik ciężkiej oddolnej pracy i tego, co robimy jako przedsiębiorcy, ludzie zaangażowani w tej społeczności.

Proszę pamiętać, że jesteśmy w dużej mierze, a właściwie w większości, podmiotami prywatnymi, które wspierają albo prywatni inwestorzy, jak w przypadku mojej spółki, również wybitni sportowcy, jak Marcin Gortat, którzy starają się przekazać tyle, ile tylko mogą dobrych wzorców poprzez szkolenie i dzielenie się *know-how*, który nie jest szeroko rozwinięty.

Wracając do tej historii z dzieciństwa, pamiętam, gdy miałem kilkanaście lat i byłem wielkim fanem sportu i go uprawiałem, to też dookoła słyszałem tylko negatywne opinie na temat sportu, że to 22 idiotów biegających za piłką, że marnuję tylko swój czas i nic w życiu nie osiągnę poprzez poświęcanie zbyt dużo czasu na to. Wydaje mi się, że zmiana, która nastąpiła, jeśli chodzi o postrzeganie sportu w Polsce, nie wywodzi się tylko z tego, że sportowcy nagle zaczęli się tym dzielić, tylko mieliśmy przeprowadzonych mnóstwo kampanii edukacyjnych i społecznych, które nacechowane były pozytywami płynącymi ze sportu tradycyjnego. Myślę, że ktoś, kto ma teraz dziecko, nie zastanawia się, co ma z nim teraz zrobić w perspektywie danego sportu, tylko ma dookoła mnóstwo narzędzi do tego, aby na tego wybitnego sportowca je wychować. W e-sporcie tworzymy to oddolnie, samodzielnie. Mamy pomysły, plany, ale nie mamy jakiegokolwiek wsparcia.

Nie chodzi o to, że chcę tu narzekać. Chciałbym, aby z mojej wypowiedzi wybrzmiało jedno – my sobie świetnie dajemy radę, ale nie wiem czy państwo do końca zdają sobie sprawę, z jakim zjawiskiem mają do czynienia i że w tej perspektywie w przestrzeni szeroko pojętego społeczeństwa i wszystkich działań instytucji, które mogłyby tym tematem się zająć i szerzyć te inicjatywy, nie zadziało się w ostatnich latach zupełnie nic. To pytanie bym trochę odwrócił: Dlaczego w tych podmiotach, które powinny się zajmować szeroko pojętą edukacją, wychowaniem, pokazywaniem dobrych wzorców i napiętnowaniem złych, nic się w tym zakresie nie dzieje? Z perspektywy podmiotu prywatnego świetnie sobie radzimy w polskiej lidze e-sportowej. Myślę, że jest też kilka innych podmiotów, które sobie świetnie radzą. Jeśli chcemy odpowiadać na takie pytania i zażegnywać problemy, które zostały wskazane w państwa wypowiedzi, to musimy na to spojrzeć szerzej. Przechodzimy pewnego rodzaju transformację, tworzymy ekosystemy, które mogli państwo zobaczyć w prezentacji czy mogli usłyszeć o nich od moich przedmówców. Te rzeczy się dzieją, nie trzeba tu wymyślać koła na nowo. Ono już jest. Czerpiemy bardzo dużo, przynajmniej ja, w mojej spółce, z wzorców sportu tradycyjnego.

Miałem też okazję przez lata pracować przy sporcie tradycyjnym. Przez lata zdobyliśmy tyle doświadczenia, że nie musimy się zastanawiać, co mamy zrobić, tylko to robimy. Robimy to też na dużą skalę. Bardzo zachęcamy do dialogu. Jesteśmy chętni podzielić się tą wiedzą i czerpać wspólnie z tych doświadczeń. Nie wydaje mi się, abyśmy byli jedynymi podmiotami obarczonymi tym, że mamy edukować szeroko pojęte społeczeństwo. Robimy to, aby zdobyć fundusze na to, aby funkcjonować w ramach tego świata, edukujemy podmioty branżowe, reklamodawców, marketingowców, samych zawodników, jak poradzić sobie z presją, co to znaczy być profesjonalnym, że jest życie po życiu, po karierze e-sportowca. Wspomniano, że bardzo potrzebujemy zasilenia, jeśli chodzi o ludzi. Mogę tylko to potwierdzić. Jestem na etapie rekrutacji kilkunastu osób. Takie osoby ciężko jest złapać, ponieważ nie funkcjonuje jakakolwiek edukacja w zakresie specjalistów e-sportowych, mimo iż ten wątek poruszamy już od lat.

To bardzo ciekawa dyskusja i cieszę się, że możemy w niej uczestniczyć, ale spojrzałbym tu na wiele pozytywów, które w ostatnich latach się wytworzyły, także ze strony *community* e-sportowego. Przy stole mamy chociażby przedstawicieli wielu świetnych inicjatyw. Zachęcam do tego, abyśmy w ramach filarów, które dziś mieliśmy okazję zaproponować i przedstawić, mogli funkcjonować dalej. Dziękuję bardzo.

Przewodniczący poseł Jakub Rutnicki (KO):

Bardzo dziękuję.

Czy jeszcze panowie? Bardzo prosimy. Aby zakończyć wypowiedzi państwa z branży, teraz głos zabierze pan Mateusz, a później państwo i podsumujemy powoli nasze spotkanie.

Prezes zarządu Good Game Sp. z o.o. Mateusz Matysiak:

Na szybko chciałbym jeszcze się odnieść do kwestii edukacji. Po to mamy ją prowadzić, aby wykluczać zagrożenia płynące z niewłaściwego uprawiania sportu, gamingu, nieważne. Odbijając trochę piłeczkę, zadałbym pani pytanie, czy zawodowy sport…

Poseł Małgorzata Niemczyk (KO):

W ogóle nie rozumiem, dlaczego mnie atakujecie i mówicie o tym, że krytykuję e-sport. Jestem sportowcem z krwi i kości i wiem, na czym polega sport od samego początku. Rodzinnie też jestem związana ze sportem, wiem, na czym polega bycie trenerem. Jestem trenerem, mój ojciec był trenerem. W zupełnie inny sposób na to patrzę. Zawsze myślę o tym od strony zagrożeń. Od strony promowania są zupełnie inne działania i mechanizmy. Jako sportowiec, podpisując kontrakt w każdym klubie czy podpisując kontrakty z Polskim Związkiem Piłki Siatkowej, określone działania w każdym kontrakcie miałam zawarte. Nie jest to tylko to, że mam chodzić spać o określonej godzinie i prowadzić sportowy tryb życia, ale mam w określony sposób promować piłkę siatkową, rozwijać ją, odbyć określoną liczbę spotkań z młodzieżą, dorosłymi, osobami starszymi, uczestniczyć w określonych działaniach sponsorów itd. To była cała rozległa gama działań. Pytając o zagrożenia, przede wszystkim zastanawiam się, co możemy zrobić i jak oraz jakie działania podjąć, aby przede wszystkim ludzie, którzy chcą wchodzić w e-sport i dzieci, które w niego nie wejdą, bo bardzo często pozostają na etapie gamingu, w sposób właściwy nam się rozwijały. Wasze środowisko jest najbardziej dynamicznie rozwijającym się. Możecie być liderem w kwestii edukacji i wszystkich innych rzeczy, które w ogóle nie chodzą. Popatrzcie choćby na sam problem otyłości, która…

Przewodniczący poseł Jakub Rutnicki (KO):

Pani przewodnicząca, bardzo proszę, abyśmy tak nie rozmawiali.

Poseł Małgorzata Niemczyk (KO):

Panie przewodniczący, minutkę.

Przewodniczący poseł Jakub Rutnicki (KO):

Pewne słowa były wypowiedziane i niezrozumiane, ale myślę, że wszyscy chcemy dobrze i nikt nikogo nie chciał urazić – tak to odbieram. Jest absolutnie przeciwnie. Nie chciałbym, aby nasza dyskusja poszła w tym kierunku. Nasze dzisiejsze spotkanie jak wielokrotnie dziś powiedziano, to kwestia edukacji, zrozumienia, ale też podziału pewnych obowiązków – kto za co powinien być odpowiedzialnym. To też taki bardzo ważny głos, także w kierunku naszym, czyli Komisji, ale przede wszystkim Ministerstwa Sportu i Turystyki. Pewne słowa były wypowiedziane. Myślę, że branża oczekuje teraz także pewnych konkretów również z naszej strony. Jeśli gaming w Polsce uprawia 12–15 mln osób, to naszym obowiązkiem jest przygotowywanie takich działań, abyśmy od tych negatywnych aspektów pewne osoby zabezpieczyli. To jest też nasz obowiązek, a nie tylko podmiotów prywatnych, które się tym zajmują. Myślę, że tylko o to chodzi i bardzo bym prosił, abyśmy unikali zupełnie niepotrzebnych emocji. Wszyscy to rozumiemy, chcemy dobrze i dajmy sobie teraz czas. Myślę, że teraz jest czas po stronie ministerstwa, aby oprócz deklaracji zaczęły pojawiać się pewne konkrety. Myślę, że w tym roku jeszcze na pewno się spotkamy.

Pani poseł, bardzo proszę…

Prezes zarządu Good Game Sp. z o.o. Mateusz Matysiak:

Też przepraszam, jeśli pani poseł poczuła się urażona.

Poseł Małgorzata Niemczyk (KO):

Jeszcze skończę i powiem jedno zdanie. Od lat wiemy, jaki mamy problem w naszym kraju z nadwagą i otyłością. Nawet ostatni raport mówi o tym, że z tą nadwagą i otyłością sobie nie radzimy. Nieraz rozmawiamy o tym na posiedzeniach Komisji i szukamy kolejnych rozwiązań, aby te tematy zmieniać. Jednym z głównych wątków jest też ta edukacja, z którą w innym kontekście będziecie się musieli bardzo mocno zmagać. To jest ten sam odbiorca tak naprawdę. Dziękuję.

Przewodniczący poseł Jakub Rutnicki (KO):

Dziękuję bardzo.

Bardzo proszę o kontynuację.

Prezes zarządu Good Game Sp. z o.o. Mateusz Matysiak:

Jeśli chodzi o edukację, to nasz obowiązek i staramy się robić to tak, jak powiedziała Ula. Mamy jednak ograniczone zasoby i związane ręce. Przykładowo w mojej firmie opracowaliśmy kampanię edukacyjną „Zdrowy gracz". Jest jeden problem. Aby wypuścić kampanię edukacyjną, aby dotarła do ludzi, potrzebne są na to środki. Swoją drogą, wysyłałem prezentację tego dotyczącą do odpowiednich ministerstw i szukałem wsparcia, ale niestety się nie udało. Jako prywatny podmiot nie weźmiemy na siebie obowiązku – bo nie jest w naszym biznesie, mówiąc brutalnie – edukacji. Mam wydać pieniądze na kampanię prozdrowotną i jaki jest z tego mój zysk jako przedsiębiorcy? Wiadomo, tu jest konflikt. Taka jest nasza rola jako prywatnych podmiotów. Chętnie wypełniamy te zadania, jeśli możemy i jesteśmy w stanie, ale to ma bardzo mocno ograniczoną skalę działania i sprowadza się wyłącznie do naszej działalności.

Chciałbym też odwołać się do poruszonej kwestii, do której nikt z przedmówców się nie odniósł, jeśli chodzi o wykluczenie kobiet. To też jest ciekawostka. Nie spotkałem się z tym, choć jestem w branży od wielu lat i organizuję rozgrywki e-sportowe, z przypadkiem regulaminu, który wykluczałby udział kobiet w rozgrywkach. Nie ma czegoś takiego. Kobiety są przez środowisko bardzo mocno zachęcane i chciałbym to zaznaczyć. Różnice są bardziej na poziomie sportu dziecięcego, gdzie dziewczyny później zaczynają grać i w wieku 15–20 lat są olbrzymie różnice poziomu rozwoju gracza. To tylko z tego wynika. Fajne jest to, że e-sport nie dzieli, ale łączy, pozwala się nam łączyć po całym kraju, świecie, mieście. Drużyny mogą być łączone, jeśli chodzi o płeć, i nie ma przeciwskazań. To bardzo fajny aspekt, który nie był tu jeszcze poruszony, tak na koniec, bo nie będziemy przecież tej kwestii edukacji poruszać tu po raz kolejny. Zgadzamy się z tym wszyscy. W prezentacji w filarach działania jako pierwszą wskazaliśmy edukację, jaką musimy razem prowadzić. Dziękuję za głos.

Przewodniczący poseł Jakub Rutnicki (KO):

Dziękuję.

Pani Urszulo, dosłownie jedno zdanie i potem oddaję głos panom z Katowic, bo nie mogą się już doczekać. Powolutku już też musimy zmierzać do końca, bo mamy też inne obowiązki poselskie. Bardzo proszę i za chwileczkę Katowice.

Trener personalny w Counter Logic Gaming oraz MindFlex Coaching Urszula Klimczak:

Do tematu kobiet – w mojej organizacji sama prowadzę dwie drużyny kobiece, które rywalizują na najwyższym szczeblu. Jedna z nich w tym momencie jest najlepsza na świecie. Zgadzam się z przedmówcą – nie mamy problemu z tym, aby rywalizować. Producenci gier umożliwiają nam rywalizowanie. Od ostatnich kilku lat jest to wzmacnianie. Problemem jest jednak brak wzmacniania możliwości rywalizacji kobiet w kraju, aby promować ten aspekt. To chciałam uwidocznić. Dziękuję.

Przewodniczący poseł Jakub Rutnicki (KO):

Dziękuję bardzo.

Teraz mogę panom oddać głos.

Wiceprezes Stowarzyszenia Sportów Elektronicznych Łukasz Klimczyk:

Dziękuję bardzo. Szanowny panie przewodniczący, Wysoka Komisjo, szanowna pani minister, dziękuję za możliwość zabrania głosu. Wypowiem się bardzo krótko i odniosę

się tylko do tych aspektów, o których mam jakąś wiedzę, doświadczenie i tym zajmuję się w ramach struktury stowarzyszenia. Odniosę się do kwestii federacji międzynarodowych, a także dopingu. Nikt nie opowiedział jeszcze konkretnie o tych dwóch zagadnieniach.

Jeśli chodzi o międzynarodowe federacje sportowe, faktycznie musimy odróżnić troszeczkę ten ekosystem e-sportowy. Mamy międzynarodowe federacje e-sportowe, organizatorów eventów oraz producentów gier. Nie mogę zgodzić się z jednym z moich przedmówców, który powiedział, że być może ten system nie będzie wyglądał tak jak w strukturze tradycyjnego sportu, że nie będzie jednej wiodącej federacji e-sportowej. To już się dzieje. Zaraz podam dane. Ważne jest tylko to, aby wzmacniać tę międzynarodową federację, bo ona będzie rozmawiała z producentami gier, a nie federacje narodowe. Polska federacja faktycznie nie będzie prowadziła rozmów z globalnymi spółkami, które zarządzają daną grą, bo będzie zwyczajnie zbyt mała. Dlatego ważne jest wzmacnianie międzynarodowych federacji. To już się dzieje.

Po pierwsze, mamy International Esports Federation z siedzibą w Korei, która jest bodajże najstarszą międzynarodową federacją e-sportową, a obecnie największą. Ona zrzesza ponad 130 krajów. W ciągu ostatnich 2 lat myślę, że przyłączonych zostało 30 federacji. Są to tak doświadczone i dobrze zorganizowane federacje, jak choćby koreańska, ale tak dla nas nowe, jak np. państwa afrykańskie. To, co łączy, to wymiana doświadczeń, poglądów, idei i dobrych praktyk w każdym z tych państw, a także budowanie silnej federacji, która będzie przeciwwagą dla silnych deweloperów gier.

Polska oczywiście jest reprezentowana w tej federacji przez Stowarzyszenie Sportów Elektronicznych. Jesteśmy jej członkiem od 2019 roku. Zostaliśmy jako jedna z niewielu federacji przyjęci jednogłośnie podczas posiedzenia plenarnego do grona członków zwyczajnych tej międzynarodowej federacji. Oprócz tego od 2019 roku wybieramy kadrę narodową, która jedzie na mistrzostwa świata i uczestniczy w zawodach w różnych tytułach. W ubiegłym roku było to dwóch zawodników w dwóch grach, w tym roku najprawdopodobniej będą to 2–3 kolejne tytuły.

Jest jeszcze druga federacja, budowana również na wzór struktury tradycyjnego sportu, czyli Europejska Federacja Esportowa. Polska jest członkiem-założycielem tej federacji. Została ona założona w Parlamencie Europejskim. To było dość doniosłe wydarzenie z perspektywy e-sportu, że tego rodzaju struktury tworzą się na takim forum. Obecnie zrzesza ona około 30 krajów z Europy. W tym roku pierwszy raz organizuje mistrzostwa Europy. Jak powiedział prezes Trybuś, nasz reprezentant w nich uczestniczy i obecnie jest w Baku. Chciałbym uzupełnić, że nie jest tak, że tych federacji nie ma. One powstają, budują swoją pozycję i już są w stanie prowadzić wstępne rozmowy z Międzynarodowym Komitetem Olimpijskim. To się już dzieje. To tyle tytułem kwestii organizacyjnych i federacji.

Jeśli chodzi o zagrożenie dopingiem, chciałem odpowiedzieć konkretnie na to pytanie. Ważne jest, aby ta struktura organizacyjna, czyli międzynarodowe federacje również brały aktywny udział w walce z dopingiem. Te dwie federacje to robią. International Esports Federation ma podpisane odpowiednie umowy ze Światową Agencją Antydopingową. Podczas zawodów są przeprowadzane kontrole antydopingowe. Krajowo, odpowiadając na pytanie pani poseł Niemczyk, jeśli chodzi o doping, jako organizacja podpisaliśmy umowę z Polską Agencją Antydopingową. Jesteśmy w fazie przygotowania szkoleń dedykowanych kwestiom dopingu w e-sporcie. Trzeba rozróżnić tu trzy aspekty: doping farmakologiczny, elektroniczny w rozumieniu *cheatów*, mówiąc branżowo, oraz doping technologiczny. Tak jak kolega miał okazję powiedzieć, on również występuje w tradycyjnym e-sporcie, jak silniki w ramach kolarskich. Sprzęt e-sportowy możemy w jakiś sposób technologicznie ulepszyć i to będzie stanowiło w rozumieniu tych przepisów doping. Oprócz tego, będąc reprezentantem naszego stowarzyszenia w wielu spotkaniach międzynarodowych federacji, w tym ISF, mogę powiedzieć, że są plany przygotowania odpowiednich przepisów międzynarodowych.

Na sam koniec ostatnia dygresja w kontekście tego, co powiedział przedstawiciel Totalizatora Sportowego. Zgadzam się z przedstawioną przez niego opinią, że to już się dzieje i czas na to, aby podjąć jakieś działania. Dla przykładu powiem, że w zeszłym

miesiącu spotkałem się z sekretarzem generalnym międzynarodowej federacji i przedstawicielem zarządu europejskiej federacji i uświadomiono mi, że już w bodajże 52 krajach świata e-sport jest traktowany jako sport, są narodowe federacje e-sportowe, które zarządzają w danym kraju tą dyscypliną. To po pierwsze.

Po drugie, nasze stowarzyszenie, będąc uczestnikiem jednej z konferencji na Węgrzech, mogło zobaczyć, że nie tylko na Węgrzech e-sport jest uznany przez rząd, ale tam trwa praca nie nad zmianą ustawy o sporcie, ale nad przepisami dotyczącymi e-sportu. Faktycznie jest tak, że ten pociąg już gdzieś jedzie i ważne jest, abyśmy wszyscy w nim jechali. Z drugiej strony, jak mówił jeden z moich przedmówców, nie traktuję tego tak, że to jest kwestia odbijania piłki, ale raczej prowadzenia dialogu. Jeśli będziemy prowadzili dialog, myślę, że będziemy w stanie wypracować odpowiednie modele regulacji i odpowiednie dobre praktyki, które również zaistnieją w e-sporcie. Dziękuję bardzo.

Przewodniczący poseł Jakub Rutnicki (KO):

Dziękuję bardzo.

Jeszcze, bardzo proszę.

Prezes SSE Łukasz Trybuś:

Tak już na koniec, przepraszam, bo faktycznie jest już dość późno. Jeśli chodzi o kontekst edukacji, jako NGO, jako jeden z niewielu podmiotów faktycznie działamy non -profit. Ten temat edukacji jest nam bardzo bliski. Postaram się odpowiedzieć szczegółowo na pani pytanie. Tak jak wspomniałem o programie edukacyjnym, który bazuje na sporcie elektronicznym, jest on tworzony przez specjalistów branżowych. Zapraszamy komercyjnie do pisania tego programu. Przedstawiciele tacy jak pani Ula czy ESL Polska wspomagali nas w tworzeniu tego materiału. Na pierwszym semestrze mamy zajęcia dla młodzieży szkolnej m.in. z profilaktyki zdrowotnej. To 16 godzin na WF. Siatka w pierwszym semestrze to 30 godzin – mówiąc bardzo szczegółowo. Połowa z tych zajęć to zajęcia na WF z małej i dużej motoryki.

Teraz skrótowo – mam 33 lata i nie wiedziałem w wieku 14 lat, że będzie mnie bolał kręgosłup po trzydziestce, bo nikt mi o tym nie powiedział. Paradoksalnie, ta grupa młodych ludzi, którzy zajmują się e-sportem, może być dzięki nam najbardziej wyedukowana, jeśli chodzi o to, jakie zagrożenia ich czekają w przyszłości, np. dzięki tym zajęciom, które stworzyli dla nas przedstawiciele AWF Katowice. Dzięki tym zajęciom, które stworzyli dla nas przedstawiciele AWF Katowice – to te 16 godzin małej i dużej motoryki na zajęciach WF w pierwszym semestrze – trenujemy to, co może najczęściej zawodzić, czyli barki, łokcie, nadgarstki i naciągi idące od lędźwi. Jeśli ci młodzi ludzie mają tego świadomość, to mam nadzieję, że pójdą dalej z tą wiedzą.

Tak jak pani powiedziała, mamy wykształcić ciekawych ludzi. Zgadzam się. Uczniowie szkół średnich to wiek najbardziej plastyczny. Ci ludzie mogą czerpać wiedzę z różnych obszarów i potem powinni świadomie wybrać kierunek studiów albo po prostu podjąć pracę. Dzięki temu, że nasza branża jest według nas interdyscyplinarna, pokazując im różne gałęzie gospodarki XXI wieku, czyli m.in. branżę multimediów czy marketingu, jeśli zrobimy to po parę godzin, to ten uczeń będzie później świadomie wybierał dalszy kierunek studiów. Na tym nam najbardziej zależy.

Kolokwialnie mówiąc, nie jestem zainteresowany, bazując na naszym programie, tworzeniem zawodowców. Wiemy, że to będzie promil, a tak naprawdę żaden z nas nie wie, jak trenować, aby być lepszym e-sportowcem. Są takie podmioty jak Esports Lab – polecam sprawdzić. Mają dość duże dofinansowanie na poziomie parunastu milionów z Narodowego Centrum Badań i Rozwoju na badania. Partycypujemy w tych badaniach, dostarczamy surowców, czyli uczniów i drużyny sportowe, i szukamy rozwiązań, jak trenować, by być lepszym, ile spać, ile trenować etc.

Przechodząc do kwestii treningów, zapytała pani, w jaki sposób dbamy o młodych ludzi, szczególnie o amatorów. W naszym programie nauczania to, co nauczyciele robią z nami, to jest jedno, na bazie podręczników. Z uczniami trenujemy również zdalnie po godzinach. Nie potrzebujemy kursów pedagogicznych – o co pytał pan poseł – ponieważ to odbywa się zdalnie. Te zajęcia, które prowadzą nauczyciele w szkole, są prowadzone przez pedagogów szkolnych, więc oni taki kurs za sobą mają. Jeśli chodzi o liczbę

godzin treningów, jest ona ograniczona do 4 godzin w skali 2 tygodni. Młody człowiek, który „wchodzi w umowę" z nami, wchodząc do klasy e-sportowej, nie trenuje więcej. Miałem takie marzenie technologiczne, ale póki co ono nie wychodzi, aby skorelować API gier z systemem Librusa, aby weryfikować 1:1 ile młody człowiek spędza przy komputerze. W dwóch szkołach wprowadziliśmy taki kontrakt, jak w szkółce FC Barcelony, gdzie młody człowiek wraz z rodzicem i nauczycielem podpisują swojego rodzaju mowę, że jeśli będzie się gorzej uczył niż na początku tego kształcenia, to nie będzie mógł spędzać więcej czasu przed komputerem niż te określone widełki godzinowe, które mu proponujemy.

Odpowiadając jeszcze na pytanie pana posła, w jaki sposób wdrożyliśmy edukację do szkół i czy kurator o tym wie. Do 2019 roku przed ustawą kurator musiał wiedzieć, że wdrażamy taką innowację, ponieważ to był kierunek w technikach, technika informatyka, gdzie wdrażaliśmy innowację. Tyle, ile było godzin nauczycielskich i wychowawczych, tyle mogliśmy wdrożyć. Stąd też ta liczba 240 godzin w skali 4 lat. Piąty rok wtedy był już etapem egzaminów i matury i nie chcieliśmy przeszkadzać w kształceniu kompetencji kluczowych z punktu widzenia podstawy programowej. Nasz program musieliśmy skorelować z podstawą programową i tak on wygląda. Do czasu, do kiedy kurator musiał zatwierdzać tego typu materiały, to oczywiście to robił. Teraz robi to rada rodziców, rada pedagogiczna i rada uczniowska. Zależy nam po prostu najbardziej na tym – to chyba będzie moje podsumowanie – aby na rynek pracy trafiali specjaliści. To, czy będą zawodowcami w zakresie rywalizacji sportowej, czy to będzie świetny postproducent wideo, dla mnie jest mniej ważne. Ważne jest, aby świadomie wybrał swoją edukację. Jestem urbanistą, nigdy nie pracowałem w zawodzie i nie wiem, czemu ten kierunek wybrałem, mówiąc szczerze, ale chciałbym, aby młodzi ludzie wybierali świadomie. Chyba na tym powinniśmy postawić kropkę.

Przewodniczący poseł Jakub Rutnicki (KO):

Dziękuję bardzo.

Jak widać, temat jest bardzo szeroki i bogaty. Myślę, że dobrze się stało, że mogliśmy o tym podyskutować. Mam też wielką prośbę do ministerstwa, aby powoli z tego etapu pewnych dyskusji i deklaracji przejść w fazę realizacji szeroko rozumianych działań edukacyjnych. Myślę, że jedna taka kwestia to edukacja. To też w pewnym sensie odciążenie środowiska, aby państwo mogło się tym zająć, oczywiście przy współpracy z wami. Druga kwestia to praca nad nowelizacją ustawy o sporcie i ewentualnie przepisów dotyczących e-sportu. Myślę, że to będzie też bardzo ważne, aby na etapie pisania tych zmian była rzeczywiście otwartość i rozmowy ze środowiskiem, o co też w imieniu Komisji apelujemy, patrząc na panią minister i pana dyrektora z dużą sympatią, aby móc tę kwestię uwzględnić.

Myślę, że możemy zakończyć nasze posiedzenie. Oczywiście temat nie jest wyczerpany. Sądzę, że pod koniec tego roku będziemy chcieli nad tym tematem jeszcze raz się pochylić i mam nadzieję, że wtedy będą już konkrety, a nie deklaracje.

Bardzo wszystkim dziękuję. Zamykam posiedzenie Komisji.